1996年8月9日発行(隔週金曜日発行)第2巻15号通巻34号　平成7年4月18日第3種郵便物認可

SOFT BANK

増ページ! 夏休み特大新作情報満載!

THE PLAYSTATION

ザ・プレイステーション

1996.8.9
Vol.33
定価490円

必見!注目作詳報]
女神異聞録 ペルソナ
ワイルド アームズ
verBlood
攻殻機動隊
NALIST

最新ソフトクローズアップ]
サイキックフォース
いまどきのバンパイア
スペクトラルタワー
ウイングコマンダーIII
新型くるりんPA!

特別企画]
96夏ゲームスクール特集
ストZERO 2 オリコンコンテスト開催
童夢F-1の野望
東京デザエモン学院
ベルデセルバ戦記で地平線の彼方を目指す
決戦!制作者VSユーザー パンドラプロジェクト対決

巻頭特集]
ゲームセンターとコンシューマ機のすてきな関係
代とともにその役割を変えるアーケードゲーム
アーケードとコンシューマのための宣伝媒体なのか?

特別付録]
NOëL オリジナル特大ポスター

大山鳴動!
スクウェア新作発表
サガ フロンティア
ファイナルファンタジー タクティクス
ブシドーブレード
ZAUBER(ザウバー)
TOBAL No.1
ファイナルファンタジーVII

[連続徹底攻略]
KING'S FIELD III
ポポロクロイス物語
刻命館
鉄拳2
NOëL

スクウェア

PlayStation

PLAY! PlayStation 96

VOL. 6

行け! SCE3姉妹

スポーツ大好き

SAEのオススメ

ワールドスタジアムEX
野球ゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©(株)ナムコ

ストーリーもの大好き

CHIEのオススメ

NOëL（ノエル）
アタッチメント・ソフトウェア
標準価格6,800円（税抜）（2枚組）
初回のみシングルCD・オリジナル歌詞カード同梱
絶賛発売中
©1996 PIONEER LDC,INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

OverBlood（オーバーブラッド）
3Dアクティブアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
8月2日発売予定
©1996 Riverhillsoft Inc.

格闘大好き

ERIのオススメ

TOBAL No.1（トバル ナンバーワン）
3D格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
8月2日発売予定
©1996スクウェア/ドリームファクトリー
キャラクター：©1996スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社

FIGHTING ILLUSION K-1GRAND PRIX
3D格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
8月9日発売
©XING1996 協力：正道会館 株式会社マークス

ストリートファイターZERO 2
対戦格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
8月9日発売予定
©CAPCOM CO.,LTD.

どうだ！サービス満点プレイステーションの巻

前回、アートディンクその他の人々から
仮面がダサイとケナされた三姉妹は、
なぜかプールサイドにいた！
CHIE「どうして水着なのよ！」
一説明しよう！スタッフが見たかった
だけなのだ！「サービス満点」って
こういう ことですよね佐伯さん。
SAE「私たちもしかして、セクシーアイドル！？」
ERI「え〜、殿様のフェロモンとか
出なきゃいけないの〜」
一説明しよう！それは深夜のカルト番組ですね。
もう終わっちゃったけど。と、その時！
亀井「どうもどうも、ノエルの
プロデューサー亀井です。
あっと、今日はスカウトでした」
SAE「スカウト！ついに私たちも
アイドルになるのね！」
CHIE「もう親戚に隠さなくてもいいんだわ」
一説明しよう！君たちには
SCE三姉妹としての誇りはないのか！
亀井「いやいや、セル画をスキャンする
作業員をと思って・・・」
ERI「服にもお金かけないと〜」
CHIE「あんな仮面かぶってる
場合じゃないわよ」
亀井「・・・ノエルは大作です。
キャラのリアクションも今までになく
豊富なんです。なんとアニメーション・
セル画が6,000枚以上もあるんです。
だからスキャンが大変でね、いまや私が
やっているぐらいなんですよ。ははは。」
CHIE「やっぱり、アイドルったら歌かな？」
SAE「近ごろは喋りでしょ！
業界風にべしゃり！」
亀井「そう、喋り！ノエルは喋りが
凄いんですよ！なんせキャラの
会話部分の調整だけに
6ヶ月もかけたんだから。
それで完成が遅れたんですけど」
ERI「ねえねえ！で、いつデビューなの〜」
CHIE「まさか、ここまで来て、パイオニア
LDCからデビューさせないなんて
言わないでしょうね！」
SAE「後ろ回し蹴りが炸裂するわよ！」
一説明しよう！この技はPS.EXPOでXING代表の
K氏が3週間の頭痛に追い込まれた技なのだ！
ERI「ダンスのレッスンも始めなきゃ〜」
サービス満点の水着を身にまとい、三姉妹は
このままセクシーアイドルの道を歩めるのか！
ちなみに、ソニー・ミュージックは 君らの
デビューなど考えてないぞ！以下、次号！

佐伯「本体新価格19,800円。名作ソフトが半値
以下、プレイステーション・ザ・ベスト新発売。
その宣伝をするのを忘れるな〜」

名作ソフトを
半額以下！
「プレイステーション・ザ・ベスト」
新発売！
標準価格 2,800円（税抜）
一部のソフトは
オープン価格で登場！

サービス満点

プレプレ™ 瓦版（かわらばん） 編集長：ムームー星人

プレイステーション・クラブの会員に送られる
プレイステーションのお得な情報満載のプレプレが
出来てもうすぐ1周年。今、入会すると9月発送
予定のプレプレ4号に間に合うぞ。プレイステーション・
クラブの入会等に関するお問い合わせは、
Tel. 03-3266-7830まで。（10:00〜17:00、土・日・祝日は休業）

まだ間にあうムー！

新発売
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5000

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

" " マークおよび "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です 本商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

CONTENTS

THE PLAYSTATION

1996 8.9 Vol.33

Cover Design/ゆみハウス
Cover Illustration/木下ともたけ
「ファイナルファンタジーVII」
©スクウェア

PlayStationは㈱ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

【本誌のスペック表記について】
本誌のゲーム紹介記事においては、以下のようにスペックを表記しています。
■メーカー名■ジャンル■発売日■価格■メモリーカード■周辺機器
※価格はすべて税別価格、メモリーカードの後の数字は使用ブロック数です。

1996 SOFTBANK CORP. ※本誌からの無断転載を禁じます

PlayStation ™

今までにない体験をお約束します。

Play Station EXPO '96 デモ出展で大反響
リアル感覚 NFS技術採用

NATURAL FLOWING SYSTEM
ナチュラル・フローイング・システムにより渓流のせせらぎや湖の水面の波紋もリアルに再現

この画面のまま水が流れていきます

エサ釣り、ルアー、フライフィッシング。生動感あふれる魚たちとの駆け引きは臨場感たっぷり。

釣り具選択（エサ釣り）
◆竿、ロッド
◆ウキ・目印
玉ウキ
◆ハリ 残り6個
◆エサ
◆OK

BGMは大自然の息吹を感じるネイチャーサウンド。せせらぎを聴きながら仕掛けを選ぶのだ。

釣り上げた魚を「水槽」に入れて鑑賞できたり、釣り方をアドバイスしてくれるシステムも搭載!!

FISH EYES
フィッシュ アイズ

パワーゲージやレベルメータなどを
一切省き、釣り人の視点からみた
「リアルな釣り」「リアルな自然」を
表現したゲームです。
水流での魚のいるポイント、
水中で暴れる魚、竿のたわみはもちろん、
揺らめくさざなみ、広がる波紋、
川湖のせせらぎ、鳥の声…。
いままでにない体験をお約束します。

ネイチャー&リアルフィッシングゲーム
プレイステーションで10月発売予定

© PACK-IN-VIDEO

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社 パック・イン・ビデオ
〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F ☎03(3796)6812

ARTDINK
WGC WORLD GAME COLLECTION

PlayStation

勝利の果てにあるのは、
光の正義か、闇の欲望か。

XI
JUSTICE

[JUSTICE：正義]
正義や調和、正当な判断を示す。あなたの選択する行動は、民衆の支持を得られるのだろうか。

伝説のオウガバトル
Ogre Battle

QUEST

ドラッグイーター

※画面写真は開発中のものです。

あの伝説が、いま、プレイステーションで甦る。

- 視点の切り変わる迫力の戦闘シーン
- 移動先の連続指定やトップビューモードの追加による戦略性の向上
- 深みのある物語にプレーヤーを引きこむストーリー紹介オートデモ
- じっくりと攻略に取り組めるフィールド上でのセーブ機能
- ステータス表示時における各キャラクターのアニメーション
- 80種類以上のキャラクターと、クラスチェンジによる育成の楽しみ
- 独自の世界観を壊すことなく、細部まで美しくなったビジュアル

シミュレーションRPG　1996年9月発売予定　予定標準価格5,800円（税抜）

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 2ブロック

※ワールドゲームコレクションとは、アートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです。

『Ogre Battle』～GRAND REPEAT～　オープニングテーマ収録の音楽CD発売決定! 定価：3,000円（税込）　10月25日発売予定　発売元：(株)データム・ポリスター　DPCX-5081

伝説のオウガバトル　for PlayStation　公式ガイドブック（仮題）　予価980円（税込）　'96年9月末発売予定　発売元：株式会社ゼスト　出版事業部　TEL:03-5543-0616

●本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright © Artdink.　© QUEST

ARTDINK

PlayStation

1996年夏、
あの海で、あの安らぎが待っている。

美しいグラフィックと斬新なゲーム性。海底散策ゲーム「アクアノートの休日」は、そのオリジナルな魅力が評価され
日本ソフトウェア大賞エンターテインメントソフト部門優秀賞を受賞しました。
そしてこの夏、「自動航行機能」やボタン位置を選択できる「キー・コンフィグモード」などを追加装備して、リニューアルいたします。
まばゆい太陽のもと、ホリディ号はふたたびアクアの海へ。

AQUANAUT'S HOLIDAY
A STROLL IN THE OCEAN AN UNDERSEA EXPLORATION GAME
アクアノートの休日
MEMORIES OF SUMMER
1996

リニューアル版 新発売
海底散策ゲーム 標準価格5,800円(税抜)

For Japan Only プレイヤー 1~2人 メモリーカード 4ブロック

第4回 日本ソフトウェア大賞
「アクアノートの休日」
エンターテインメントソフト部門
優秀賞受賞

KEY CONFIGURATION
初期設定

※従来の製品とのデータの互換性はありません。

····スタッフ募集
■応募職種 ●正社員/プログラマ(C言語で開発歴のある方)/CGデザイナー/英語スタッフ(英会話可能な方)
●アルバイト/テストプレイヤー(平日、昼間可能な方)
詳細は電話にてお問い合わせください。総務部人事課 TEL 043-270-2008

アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996 公式ガイドブック
新発売! 定価1,200円(税込) 発売元:(株)ゼスト出版事業部

Copyright © Artdink.

東京ゲームショウ'96 TOKYO GAME SHOW 1996年8月22日(木)~24日(土)
会場:東京ビックサイト(東京都江東区有明)

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク

VF-1 X-Plus VALKYRIE: Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m/8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING 3: Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.28m. Total Weight 13.950t.
VF-11 B THUNDER BOLT: Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t. VF-17 D NIGHT MARE: Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t.
VF-19 A EXCALIBUR: Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL 2: Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.

PlayStation

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

君は快感に搭乗する！

鮮烈なポリゴン画面の中、超スピードで展開される熾烈なドッグファイト！
過酷な市街戦！その戦いで君が手にするのは、未体験の快感だ！

●完全変形3Dシューティング●￥6,800(税別) 発売日未定

アナログジョイスティック/メモリーカード対応

戦艦ヴァルハラIII艦長

「いいニュース」と「悪いニュース」、どちらから先に聞きたいか？

GOOD NEWS

メカニックからの連絡で、バルキリーの操作性を一段とアップできることがわかった。パイロットであるキミの腕が存分に発揮できるはずだ。

BAD NEWS

バルキリーの開発時間がいま少し必要となった。申し訳ないが完成までもう少し待機してくれ。作戦再開は追って知らせる。

「マクロス DIGITAL MISSION VF-X」は、今夏発売とご案内しておりましたが、ゲーム内容のさらなるアップのため発売を延期させていただきます。大変ご迷惑をおかけいたしますが、ご理解下さいますようお願い申しあげます。

EMOTION

©1996 BIGWEST
©1996 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ:バンダイビジュアル株式会社　〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL 03-5828-3061

" " マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

アークザラッドII
11月1日発売日決定!!

今まで8月発売予定とお伝えしておりましたが、
よりよいソフトをお届けするために発売を11月1日とさせて頂くことになりました。
アークを心待ちにしてくださっているユーザーの皆様には心からお詫び申し上げます。
なお、既にご予約頂いた方には、「アークザラッドII特製ビデオ」をご用意致しましたので、
ご予約頂きました店頭にておたずねください。

Arc The Lad II アークザラッドII

11月1日発売 標準価格¥5,800(税抜) SCPS 10026

商品のお問い合わせは(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444まで

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

YŌGĒ™ "MLB™ PENNANT RACE™"キャンペーン

Just Arrived!! YŌGĒ™

TOTAL NBA'96	MLB™ PENNANT RACE™	NHL™ FACE OFF™	NFL™ GAME DAY™
絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜)	9月発売予定 予定価格5,800円(税抜)	12月発売予定 予定価格5,800円(税抜)	'97年2月発売予定 予定価格5,800円(税抜)

特典①＝シリーズ第2弾"MLB™ PENNANT RACE™"を予約すれば、第3弾"NHL™ FACE OFF™"のオープニーングムービーが楽しめるCD-ROMをプレゼント。
その後も第3弾"NHL™ FACE OFF™"を予約すれば、第4弾"NFL™ GAME DAY™"のオープニングムービーが楽しめるキャンペーンを実施します。
特典②＝各タイトルのパッケージに添付された応募券でバスケットボール・ベースボール・アイスホッケー・アメリカンフットボールのユニフォームをそれぞれ先着5,000名様にプレゼント。

※詳しくは予約キャンペーン実施店にてお問い合わせください。※オープニングムービーCD-ROMは数に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。

北海道　キタムラメディアシティBOM　札幌川沿店
おもちゃの国ポニー　深川店
そうご電器　YES札幌店
そうご電器　YES手稲店
タワーレコード　札幌ピヴォ店
トイーズ　パル
ベイクリスタル　小樽店
ヨシダ
ヨドバシカメラ　札幌店
近藤書店ビィートップ日新町
青森県　ベイクリスタル　八戸店
秋田県　カルチャーステーションヤマサ本荘
岩手県　ダック　パル店
ビーランド　釜石店
仁科　みたけ店
夢の星
山形県　ドキドキ冒険島　山形西バイパス店
ニューライフサンワ　山形店
プラセン・スガワラ　鶴岡店
宮城県　ジャスコ　多賀城店
ヨドバシカメラ　仙台西口店
ヨドバシカメラ　仙台東口店
ヴィステーション　都城店
西村　ガーディニア店
新潟県　カメレオンクラブ　長岡店
宝島　万代本店
ヨドバシカメラ　新潟店
福島県　ヨドバシカメラ　郡山駅前店
Beel　小郡店
栃木県　ヌマニウ　宇都宮東店
メディアオフ　御幸ヶ原店
群馬県　エブリデイ　太田店
ファミコンランド　高崎店
長崎屋　桐生店
茨城県　カスミ家電　鹿島一番館
カスミ家電C－YOU　取手東店
カスミ家電FOXY　水海道店
タツミ　ビバミナミ勝田店
石丸電気　つくば店
埼玉県　TVパニック　所沢店
アンドウトーイ
エブリデイ　上尾店
かねこや　上戸田店
シータショップ　志木店
スーパードキドキ
ドキドキ冒険島　東川口店
ニチイ　新座サティ店
ぴゅう　北浦和店
ファンタジー
ブックオフ　本庄店
松本電器　上福岡店
りんでんばうむ
上新電機　ディスクピア所沢店
西友　小手指店
桃太郎　行田店
桃太郎　新所沢店
桃太郎　深谷店
桃太郎　川越店
桃太郎　草加店
桃太郎　北坂戸店
千葉県　Game　壱番館
カメレオンクラブ　稲毛店
カメレオンクラブ　船橋市場店
ぴゅう　柏店
ドキドキ冒険島　君津店
ドキドキ冒険島　木更津店
バンバン　成田店
マジカルガーデン　南流山店
ヨドバシカメラ　千葉店
ラオックス　千葉店
丸井　柏ファースト店
ファミコンクラブ　浦安店
東京都　キタムラBOM　町田小川店
TVパニック　蒲田店
TVパニック　西八王子店
TVパニック　赤羽店
TVパニック　竹の塚店
アカクラ
アストップ
イトーヨーカ堂　東久留米店
おもちゃのきりん
カメレオンクラブ　小田急相模原店
カメレオンクラブ　相模原店
カメレオンクラブ　池上店
キディランド　原宿店
キムラヤ　吉祥寺店

東京都　キムラヤ　新橋2号店
キムラヤ　町田PART2
ゲームズマーヤ
さくらや　サンシャイン60通り店
さくらや　渋谷店
さくらや　池袋東口店
さくらや　八重洲北口店
さくらや　本店
サトームセン　メディアセンター店
ソフマップ　13号店
ソフマップ　新宿1号店
ソフマップ　本店
タワーレコード　渋谷店
ツクモソフト8号店
ドイ　渋谷店
トップボーイ　中延店
トップボーイ　調布北口店
トップボーイ　立川マイン店
バンバン　青梅店
ビックカメラ　渋谷東口店
ビックカメラ　本店
ぴゅう　吉祥寺店
ビルフェロー　海老名店
ファミコンワールド　平井本店
ブルート　高島平店
マリオ
ムラウチ
メッセサンオー　本店A館
ヤマギワ　ソフト館
ヤマギワ　東京本店
ユニー　イースト21店
ヨドバシカメラ　上野駅前店
ヨドバシカメラ　新宿西口大ガード店
ヨドバシカメラ　新宿西口本店
ヨドバシカメラ　新宿東口店
ヨドバシカメラ　八王子店
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
わんぱくこぞう　旭町店
わんぱくこぞう　南町田店
加登屋　キッズボックスACT1
山野楽器本店　ピュータラビット
上新電機　聖蹟桜ヶ丘店
新星堂Hyper POP　池袋店
石丸電気　ゲームワン
博品館本社
富久無線電機
神奈川県　TUTAYA　京急サニーマート店
イトーヨーカ堂　大船店
カメレオンクラブ　蒔田店
カメレオンクラブ　平塚四之宮店
カレージ　新丸子店
サガミ堂
シータショップ　厚木店
シータショップ　溝ノ口店
シータショップ　藤沢店
シータショップ　戸塚店
ダイクマ　厚木店
ダイクマ　上山店
ドゥー　鴨宮店
ドゥー　溝口店
ドゥー　湘南台店
ドゥー　相模原店
ドキドキ冒険島　大和店
トップボーイ　伊勢佐木町オデヲン店
トップボーイ　横須賀中央店
トップボーイ　綱島店
ピアこばやし　金沢文庫店
ビックカメラ　横浜西口店
ぴゅう　淵野辺店
ぴゅう　本厚木店
ブルート　さつき橋店
ぶんぶん　元住吉店
ボストン　鹿島田店
ヨドバシカメラ　横浜駅前店
ラオックス　ザ・コンピュータ館厚木店
わんぱくこぞう　たちばな台店
伊勢原書店　秦野店
丸井　川崎店
青山玩具
桃太郎　原当麻店
平田人形店　紅谷店
山梨県　おもちゃのイチノセ
クリちゃん
トップボーイ　塩山店
ポップゾーン　甲府店
長野県　長野屋玩具店

長野県　夢らんどタッチ
バンバン　佐々店
遊ING　長崎店
富山県　シャトル　二口店
石川県　TVパニック　笠舞店
カメレオンクラブ　工大前店
カメレオンクラブ　鳴和店
岐阜県　エリザ　森山店南館
おもちゃのマーチ　鏡島店
ファミコンランド　大垣バイパス店
ブルート　各務原店
ブルート　岐南店
メディアベイ　市橋店
静岡県　エマーソン　幸店
おもちゃのおとぎや
キンダーランド
すみやMUSIC INN　沼津バイパス店
ファミコンランド　パナプラザ富士店
ブルート　安西店
ブルート　沼津店
ブルート　静岡南口店
ブルート　藤枝店
吐夢書店
桃太郎　静岡店
愛知県　GROOVE!　高蔵寺店
GROOVE!　本店
MAGMART　杁中店
MAGMART　岩塚店
MAGMART　瑞穂店
MAGMART　中村本店
オノデンキ
おもちゃのデンマーク　江南店
おもちゃの宝島　昭和橋店
キンダーランド　稲沢店
サウンドベイ　植田店
センキ玩具　尾西店
ハッピーストーク　豊橋店
ファミーズ　知多朝倉店
ファミーズ　半田インター店
ファミーズ　名港店
ファミコンランド　一宮駅店
ファミコンランド　稲沢2号店
ファミコンランド　津島店
ポニーランド　中村店
ホビープラザ　とらや
マジカルガーデン　一宮店
マジカルガーデン　刈谷店
マジカルガーデン　港店
マジカルガーデン　千代田店
マジカルガーデン　半田店
マジカルガーデン　碧南店
マジカルガーデン　豊川店
マジカルガーデン　緑店
メディアベイ　春日井インター店
メディアベイ　津島店
ヤマト楽器　精分館ビル店
ユニー　アピタ港店
ユニー　千代田橋店
夢屋書店　岡崎大樹寺
滋賀県　ビッグバン文教　瀬田店
ミュージックマート　草津店
京都府　JEUGIA　宇治大久保店
JEUGIA　草津A店
ニュータイプ　常盤店
ニュータイプ　大将軍店
ファミコンショップギース　西院本店
中川無線　京都店
三重県　ニチイ　津サティ店
ブルート　川越店
マジカルガーデン　四日市店
メディアベイ　四日市朝日店
メディアベイ　津高茶屋店
メディアベイ　鈴鹿店
奈良県　TVパニック　大和高田店
ニノミヤ　西奈良店
ファミコンランド　E's STYL
ワンダーパニック　たわらもと店
上新電機　郡山インター店
大阪府　TVパニック　あべの店
TVパニック　茨木一号店
TVパニック　高槻店
TVパニック　武庫之荘店
おもちゃのツルヤ
キディランド　大阪梅田店
スタンバイ　京橋店
スタンバイ　守口店

大阪府　スタンバイVer.7
ソフトハウスアルゴ　くずは店
ソフマップ　大阪3号店
ソフマップ　大阪4号店
ソフマップ　大阪7号店
タワーレコード　梅田店
トップボーイ　泉北ニュータウン店
ナニワ商会　2号館
ナニワ商会　日本橋店
ニシノ　ピノキオ
ニノミヤ　電脳ザウルスなんば店
ブルート　堺東店
ブルート　牧落店
ブルート　毛馬店
ブルート　野江内代店
ペリカン　遊迷舎
まごべー
メークフレンド　ナインモール店
モンキーランド　京橋店
ワンダーパニック　池田店
ワンダーパニック　豊中店
三協商事　レオ
上新電機　J&Pテクノランド店
上新電機　ディスクピア日本橋店
上新電機　阪急3番街店
上新電機　梅田店
中川無線　なんばL店
中川無線　千里店
中川無線　本店
南海模型
兵庫県　M's クラブ
アプロス　三宮店
ヴィステーション　三田店
サムシング　日栄SOMES
ソフマップ　ハーバーランド店
ニノミヤ　姫路本店
わんぱくこぞう　甲子園店
わんぱくこぞう　西宮店
わんぱくこぞう　東灘住吉店
星電社　ハーバーランド店
星電社　三宮PC－PORT店
星電社　姫路本店
和光電機　加古川店
岡山県　VIC　井原店
トラストランド
わんぱくこぞう　D・click岡大店
わんぱくこぞう　D・click青江店
わんぱくこぞう　岡山西口店
わんぱくこぞう　岡大店
わんぱくこぞう　沖新町店
わんぱくこぞう　高柳店
わんぱくこぞう　倉敷店
わんぱくこぞう　福浜店
わんぱくこぞう　平島店
わんぱくこぞう　妹尾店
表町メディオ
島根県　カメラの長谷川　本店
広島県　VIC　春日店
ゲームアーク　三原店
ダイイチ　COMICCITY福山店
ダイイチ　本店
ハイパーブルート　中央通店
ブルート　井口店
ブルート　五日市店
花いちTVパニック　祇園店
山口県　カメレオンクラブ　防府駅前店
ブルート　新南岩国店
香川県　アポロ　宮脇店
ヴィステーション　屋島店
愛媛県　CLUB　ふぁんたじ屋
カメレオンクラブ　朝生田店
カメレオンクラブ　湊町店
ワカモト　コング南店
高知県　ブルート　中久万店
福岡県　Beel　小郡店
TVエンゼル　曽根店
TVパニック　黒崎店
ハイパーブルート　空港前店
ブルート　舞松原店
ミュージックプラザ・インドウ
大分県　デルタTVチャンプ本社　別府
熊本県　ヴィステーション　八代松江店
遊ING　浜線店
鹿児島県　おもっちゃマン　鹿屋店
ファミザラス　国分店
沖縄県　沖縄ジャスコ　那覇店

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。 GARAGE http://www.scei.co.jp/

STATS INC. SPORTS TEAM ANALYSIS & TRACKING SYSTEMS

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

Riverhillsoft

彼の細胞があえいだ。
「オレは誰だ？」

コールドスリープから目覚めたとき、
ラズ・カーシに記憶はなかった。
ただ、危機という現実だけが彼を待っていた。
なぜ生きているのか。なぜ襲われるのか。
すべての理由もわからぬまま、彼は逃げる。
生きるために。そして、知るために。

8月2日(金)発売！
価格5,800円(税別)

インターネット2つのホームページで情報公開！
●「オーバーブラッド」専用ホームページ
http：//www.riverhillsoft.co.jp/Over Blood/
●「J-ENTERTAINMENT」に「オーバーブラッド」コーナー設置
http：//www.j-entertain.co.jp/

"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

KENSEI! THE KING OF BOXING

拳聖

96年9月
発売予定
¥5,800（税抜）

96年9月、ボクシングゲームの新たな伝説が生まれる。

あのキング・オブ・ボクシングが数々の新機能を盛り込んで
大幅にパワーアップ！いよいよプレイステーションに登場！

なめらか動作

個性豊かな対戦相手

極限まで書き込まれたグラフィック

カメラアングルも思いのまま

©1996 Victor Entertainment, Inc. ©1991 Electronic Arts.

絶 賛 発

みんな、ニューヨークへ行きたいか～!!

アメリカ横断ウルトラクイズ

¥5,800（税抜）

© NTV ©1995 FUJITSU PERSONAL COMPUTER SYSTEMS LIMITED
©1996 Victor Entertainment, Inc.

人はナチュラルハイになった時、真の力を発揮する。
アドレナリン放出！トランス系シューティング。

NOVASTORM ノバストーム

¥6,800（税抜）

Novastorm™ published under license from PSYGNOSIS LIMITED. Copyright 1994/95 PSYGNOSIS LIMITED.
PSYGNOSIS and Novastorm are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
Aii rights reserved.Licensed in conjunction with JPI.

競馬シミュレーシ
本当の馬を育てたい

クラシッ

¥5,800（税抜）

©1995 Victor Entertainment, Inc.
©1995 (株)プログレス

●ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局（テレフォンサービス）TEL.03-3236-5200 ●インターネットでゲーム情報をアクセス!! http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V-CATA/

Victor

トーナメント・リーダー

Tournament Leader

8月23日
発売予定
￥5,800（税抜）

世界の強者ゴルファーが集うトーナメントで自分の腕を試せ！

ゴルフ発祥の地"スコットランド"で4つのトーナメントを勝ち抜こう！4人までの同時プレイが可能で操作が簡単。さぁ、みんなで気軽に対戦しよう！

快適にショットを打てる簡単な操作性！

トーナメント、勝ち抜き戦、チーム対抗戦など多彩なプレイモードを用意

様々なアングルでプレイできるカメラ・スイッチング機能搭載！

スーパーショットの感激を何度でも味わえるリプレイ機能搭載！

リーダースボード
ROUND 2
14 JON. H 18 -2
15 S. SPIESE 18 -2
16 J. GEE 18 -2
17 J. MORTON 18 -1
18 R. FEDEL 18 -1

[<実況／コース解説>
テレビ朝日
●森下桂吉アナウンサー
●大下容子アナウンサー]

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1996 Victor Entertainment, Inc.

売 中 ！！

ョンゲームの頂点!!
とお考えのあなたに!!
クロード

グリグリのポリゴンによるバリバリ撃ちまくり!
超体感3Dシューティングの決定版!

サンダーホークII

THUNDERHAWK II

￥6,800（税抜）

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1996 Victor Entertainment, Inc.

家庭で痛快フィッシング!!

シーバスフィッシング

SEABASS FISHING

￥6,800（税抜）

総合監修：村越正海　全面協力：ダイワ精工株式会社
©1996 Victor Entertainment, Inc.©1996 A wave, Inc.

発売元：ビクター エンタテインメント株式会社　〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL. 03-3406-9133

メールプラーナ

PlayStation

好評発売中!
標準価格(税別):6,800円
メモリーカード:1ブロック
マルチタップ:1~4人対応

「メール」はスメールとも発音され「石の山」と呼ばれている。
この時代の遊牧民達の目印。

メールのふもと、草原の支配権をめぐる同族同士の争い、
異民族との接触、農耕民の村の襲撃、狩り、など戦が中心の生活。
彼らを「いくさ」に駆り立ててしまうものとは?

この山にまつわるプラーナ(伝承)・・・メールプラーナ。

この世界を勝ち抜いた者のみがすべてを知ることに。

©GUST CO.,LTD. 1996 Illustration:米田 仁士

株式会社ガスト
〒380 長野市南石堂町1293 TEL.026-224-7300

遊牧の民たちは、血族集団とそれを養う家畜の群で、外敵から身を守るために戦闘集団＝「グラーマ」を形成している。そして、グラーマのリーダー「グラーマニー」が君。

◀まずはキャラクターの説明とマークで示されるパラメータを見て、君のグラーマを選べ！
季節の変化で周りの環境も変わっていく。厳しい環境から生き残るためにグラーマを盛り立てていくのが 君の指名だ！

遊牧の民は 季節ごとに絶えずよりよい所を求めて移動する。彼らには "地図"という概念はない。

▶すべては このサミティ（戦略）画面から始まる。メンバーのパラメータ・コマンド・メンバーの意志表示などほとんどは文字に頼らず、直感で判断・スピーディーなゲームができるようにアイコンや記号でビジュアルに表示される。

▶他のグラーマのようすも「サーチモード」でバッチリ。ゲーム中にでている全グラーマのキャラクター要求（コマンド内容）を見ることができる。

▶アイコン化している希望のコマンドにカーソルを合わせるとその内容を見ることができる。その内容とはメンバーからの要求であるので、自分のやりたいことをいろいろいってくるゾ！メッセージウィンドウで要求を確認しよう。同じアイコンマークでも彼らのやりたいことはビミョーに違う。

▶コマンドは「やること」も「ねらい」も決まっている。そこでグラーマニーである君のやるべきコトは？　記号やＨＰバーやリボンの色、また画面中央のキャタクターのかわいい吹き出しでメンバーの調子・意欲を見て、状況に一番ふさわしいと思われるメンバーの意見（コマンド）を選んであげることだ。そして「誰に実行させるか」を選ぶ。後は結果を待つばかり。操作は簡単だが、頭を使わないとコトはそれほどカンタンにはいかない。

◀「戦闘」ではメンバー各自が攻撃のやりかたをコマンドとしてもつ。それぞれ選んであげなくてはならない。ここでもビジュアルでキャラクターにはコマンドアイコンが、カラーラインで狙っている相手もわかる。その後はキャラクターの戦いっぷりを見て、ドキドキしながら結果を待つ。つまり実際の戦いより「いかに戦うか」を考えるのが重要になる。

◀付近を探索していると盗賊におそわれたり、他のグラーマから「アイテムを売って！」と依頼が来たり、さまよっている戦士から試合を申し込まれたり、突然の出来事は偶然のラッキーと前向きに考えて対応せよ。▶

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

開発スタッフ募集！

①プログラマー（C言語のできる方）
②グラフィックデザイナー
③サウンドクリエイター
④ゲームプランナー

待遇 当社規定により優遇（特に経験者）。
昇給年1回。賞与年2回。各種手当あり。社保完備。完全週休2日制。

応募方法 現在、応募の受付は随時行って行っておりますので、特定の締め切りはありません。
希望職種を明記した履歴書（写真貼付）、職務経歴書（②～④の場合は作品見本も※）を「スタッフ募集係」まで送付してください。募集記事を見た雑誌名も明記してください。
応募書類および作品を拝見した後、必ずご連絡いたします。なお、応募の秘密は厳守いたします。

※作品見本の規定：② A4サイズのイラスト2点以上。③ デモテープ2曲以上（曲の説明、使用機種明記）。あなたの音楽経歴書。
④ オリジナルゲームの企画書（A4サイズの用紙）。それぞれ作品には名前を明記してください。

CAPCOM®

夏に、さくら咲く。

STREET FIGHTER ZERO 2®

ストリートファイターZERO2

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

●スーパーコンボの究極進化システム〈オリジナル コンボ システム〉搭載！自分だけのオリジナル戦略を作り勝利を勝ち取れ！
●すべての格闘家がここに集結！プレイヤー総勢18人の壮絶なバトルが繰り広げられる！
●洗練されたゲームシステム！格闘の原点はここに極まる。

※画面はプレイステーション版開発中のものです。

※画面はセガサターン版開発中のものです。

あらたなる格闘の原点。新登場！

PlayStation　SEGA SATURN　SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

プレイステーション／セガサターン／スーパーファミコン

PS '96年8月9日発売予定
標準価格5,800円(税別)

SS '96年9月14日発売予定
標準価格5,800円(税別)

SFC '96年9月下旬発売予定
予定価格7,800円(税別)

株式会社カプコン®　〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★　大阪(06)946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493　広島(082)243-6264　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991　電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ　最新ソフト情報はインターネットでチェック！ http://www.capcom.co.jp/

CESA PRESENTS TOKYO GAME SHOW
東京ゲームショウ'96
1996年8月22日(木)～24日(土)
会場：東京ビッグサイト(東京都江東区有明)

カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています。
©1994 OSAKA F.C.
TRY NEXT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGA SATURNおよび(マーク)は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

リュウに…
もう一度会いたい。

PlayStation™

ドーン!!とファンタジー二連発。

超長編
ファンタジー
アドベンチャー

Disc World ディスクワールド™

ドラゴンを退治せよ！
会話からヒントを探し、謎を解き
「荷物」と
一緒に旅をする。

声の出演：高田純次
（魔法使いリンスウインド）

マウス対応／
メモリーカード対応

Media Entertainment
HAMLET
TWG

Discworld™ Published under license from Psygnosis Limited by Media Entertainment Inc. /Hakuhodo Inc. © 1996 TWG Ltd.
Discworld is a trademark of Terry Pratchett. All rights reserved.

キュイーン™

本格派
ファンタジー
シューティング

掃除機で、吸って、タメて
ドカンと攻撃！

メモリーカード対応 © 1996 Media Entertainment Inc.

好評発売中！
価格：各5,800円（税別）

株式会社メディアエンターテイメント
〒151 東京都渋谷区幡ヶ谷1-9-4 タワーズ10 505
メディアホットライン 03-3320-4786 <祝日を除く、月・水・金の14:30〜17:00>
※郵便物によるご質問にはお答えできません。

Media Entertainment™

" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

本物（ペルソナ）は、RPGの世界を変える。

多感な青春時代、だれもが人生を大きく左右する選択にせまられる。
この時、冷静に自分を見つめ直せる人は意外と少ない。
—本当の自分を発見する—
これは簡単そうで難しいこと。しかし、すべてはここから始まりここに帰結する。

PlayStation™

女神異聞録 〜ペルソナ〜

BE YOUR TRUE MIND.

画面は開発中のものです。

プレイステーション専用
ロールプレイング（1人用）
9月発売予定
予価6,800円（税別）
©1996 ATLUS.

ガンバードに続く縦スクロールSTG「ストライカーズ1945」好評発売中！

STRIKERS 1945™

ストライカーズ1945

- ●読込みの時間を感じないスムーズなゲーム展開！
- ●コンシューマ・オリジナルモードを仕様追加！
- ●第二次世界大戦を舞台にした超硬派シューティングゲーム！
- ●実在する各国の名戦闘機6機から選択！
- ●オプション護衛機による多彩なフォーメーション攻撃！
- ●敵兵器には実戦配備されなかった超兵器が多数登場！

プレイステーション版/セガサターン版 縦スクロールシューティング
共に価格5,800円（税別）セガサターン版好評発売中！
©1995,1996 PSIKYO.SALES BY ATLUS.

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGAの使用を許諾したものです。 “PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

■スタッフ募集中！ ［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03（3235）7801

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

［ご利用方法］1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は〜』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00〜18:00 祝日除く

ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

Spectrum HoloByte

"クロックワークス"ハ、
タイミングガ
命デスキー

あの"テトリス®"のクリエイター、
アレクセイ・パジトノフ監修の
最新アクションパズルゲーム日本初登場!

クロックワークス

プレイステーション版
好評発売中!
サターン版
8月発売予定
3DO版
8月発売予定

※発売日が変更になりました。お詫び申し上げます。

共通標準価格5800円(税抜)

PlayStation
SEGASATURN
3DO

どこの誰かは知らない"アレクセイ・パジトノフ"
でも、誰もがみんな知っている"テトリス®"をつくったのは彼なんです。
……ということは、悔しいかな今度のもやっぱりハマっちゃうんです。

手強いステージが50面!
果して君はこの奇奇怪怪な世界から抜け出せるか!?

※ゲーム画面は開発中のものです

●発売元:㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 03(3573)0111(代表)

©1996 徳間書店/©1996 Callisto Corp., Spectrum HoloByte, Inc. All rights reserved. ClockWerx is a trademark of and Spectrum HoloByte is a registered trademark of Spectrum HoloByte, Inc. Tetris ©1987 Elorg All rights reserved./©モリ クラフト

●" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●3DO、3DOロゴとインタラクティブマルチプレーヤーは、The 3DO Companyの商標です。

PlayStation

失われた文明マヤ。

古の扉が開かれる時、伝説もまた甦る。

高度な天文知識を持ち、独特の文化を築いたマヤの人々は、
一方で生けにえを捧げる、残酷な習慣をあわせ持っていた。
だが、その文明も、今では密林の奥深くへと埋もれている。

アドベンチャーゲーム

STONE WALKERS
ストーンウォーカーズ

9月20日
発売予定！
定価 5,800円(税別)

キャスト

ランディ	田中 秀幸
クリス	横山 智佐
ちひろ	小森 まなみ
梨花	八木田 真樹
カハ・バルマ	熊谷 ニーナ
～他～	

©1996 SUN SOFT 製作：SUN SOFT 制作：EHRGEIZ／スタジオ ライフ

SUNSOFT サン電子株式会社
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル4F
TEL. (052) 252-2241

サンソフト公認ファンクラブ『アクアリズム』会員募集!!
会報誌・イベントなど盛りだくさん!!入会希望の方は、下記の宛先に "90円切手を6枚" 同封し、郵便にてお申し込みください。
[宛先] 〒160 東京都新宿区揚場町1番3号 グロリアビル5F サン電子株式会社「アクアリズム」事務局まで

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

新装回転。

新型
くるりんPA!™

アクションパズル"新型くるりんPA!"

プレイステーション版7月26日(金)発売予定／セガサターン版8月9日(金)発売予定 各¥4,800(税込)

雪だるまを燃やせ! というシンプルな楽しさはそのままに、さらに面白さを追求。新フューチャーやニューキャラクターの登場で痛快度＆奥深さが200%アップ!!また、乱入モードや、さまざまなニューアイテムなど面白さを深める仕掛が盛りだくさんです。キャラクターのキュートな魅力も一段とアップ。初心者からゲームマニアまで、みんなで遊べる「新型くるりんPA!」。いよいよ新装回転!!

WIN
LOSE
CONTINUE?
YES NO
PLAYER SELECT
Bキッド
ナミ

●コミカルシューティングゲーム"ハームフルパーク"プレイステーション版今秋発売予定! ●ホームページ開設!アドレス http://www.sts.co.jp/
●開発スタッフ募集!職種：プログラマー、CGデザイナー、営業企画 ※希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を郵送にてお送り下さい。追ってご連絡いたします。

SEGA SATURN™

PlayStation

THINK スカイ・シンク・システム株式会社
〒532大阪市淀川区西中島5-8-3新大阪サンアールビル北館 TEL:06-390-6371 FAX:06-390-6373

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGA SATURNおよびロゴは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表す物としてその表示を承認したものです

TECMO

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation ™

世界初！
TECMOが贈る
トラップ・シミュレーションゲーム

本日発売！

定価5,800円（税抜）SLPS 00249

Trap Simulation Game

刻命館

©TECMO, LTD. 1996

アスタルテ
「ようこそ復讐を望む者。
ここは闇の館、刻命館…

ゴーレムの、合成に成功！

君の街にも刻命館が・・・。刻命館店頭デモ開催！ 次のお店の店頭で刻命館を体験できるぞ！

TECMO直営店・～8／31（土）まで毎日：テクモピア行徳店／テクモピア向ケ丘遊園店／クルーザーシール神楽坂店／テクモピアいわき店／テクモピア宇都宮店／ファンシティ京都店／テクモピア阿知須店／テクモピア寝屋川店／テクモピア八事店／テクモピア鳥栖店／テクモピア北沢R.S.店／

テクモの最新情報を聞こう！
テクモホットライン
03-3222-7550

TECMO Internet Studio http://www.tecmo.co.jp

東京ゲームショウ'96
◆1996年8月22日(木)～24日(土)
会場：東京ビッグサイト（東京都江東区有明）

テクモ株式会社
お問い合わせ・・・コンシューマー事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34
TEL：03-3222-7625
FAX：03-3222-7643

PlayStation™

NOT DiGITAL

action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more

NOëL™

kaho shimizu TOMO SAKURAI yuka okano MAYUMI IIZUKA emi sanokura JUNKO IWAO

初回限定盤●豪華ピクチャーディスク仕様●桜井 智、岩男潤子が歌うオリジナル・イメージソング2曲を収録したCDシングル封入●オリジナル歌詞カード付き

SLPS-00304～00305/CD-ROM 2枚組/¥6,800(税抜)

CDアルバム「NOëL」9/25発売予定!

NOW ON SALE!

好評発売中!

桜井 智主演舞台を映像化!

朝倉 薫劇団5周年記念公演ピカレスクメルヘン

桃のプリンセス

LD:PILA-1369 VC:PIVA-1050

各¥6,800(税抜)

●パイオニアLDCホームページ「八方美人」http://www.pioneer.co.jp/pldc/hpbj.html

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

©1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

PlayStation

ドゥームオリジナルテレホンカード
プレゼントキャンペーン実施中!!

倒しても
倒しても
ドゥーム。

暗闇の中で聞こえるモンスターの足音、背後からの唸り声。
それはまるで自分がホラー映画の世界に迷いこんでしまったような錯覚を覚える。
銃をかまえ、あたりを窺いながら、耳を研ぎすまし、進む。
通路や部屋で、いきなりモンスターと遭遇した時……!
目の前に「DOOM」の世界が広がる。

誰もが待ち望んでいた、あの全米大ヒット作
「DOOM」「DOOM II」完全移植版が、
1枚になって登場!

●応募要領

期間中「DOOM」をお買い上げのお客様の中から抽選で、500名の方に「DOOM」オリジナルテレホンカードをプレゼント。官製ハガキに「DOOM」のパッケージの帯についているバーコード部分を貼り付け、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記までお送りください。

◆実施期間：1996年7月15日〜9月30日
◆応募締切：1996年9月30日(月) 当日消印有効
◆抽選発表：発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

お問い合わせ・応募先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社
マルチメディア局「DOOMオリジナルテレカプレゼント係」
お問い合わせ TEL：03-5642-8146

DOOM

3Dアクションゲーム
ドゥーム

好評発売中／価格5,800円(税別) 対戦ケーブル対応

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

Williams
Williams Entertainment Inc.

id SOFTWARE

Licensed from
GT Interactive Software

お問い合わせ先
ソフトバンク株式会社
マルチメディア局
〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1
TEL.03-5642-8146

SOFT BANK

DOOM™ ©1993 Id Software, Inc. All Rights Reserved. DOOM II™ ©1994 Id Software, Inc. All Rights Reserved. ULTIMATE DOOM™ ©1993, 1995 Id Software, Inc. All Rights Reserved. DOOM™ in the PlayStation Platform ©1995 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Converted for the PlayStation Platform by Williams Entertainment Inc. Original music and sound effects by Aubrey Hodges. Distributed by SOFTBANK Corporation, under license from GT Interactive Software Corp. DOOM™, DOOM II™, ULTIMATE DOOM™, the DOOM Logo™, character names, distinct likeness and other elements depicted thereof, are trademarks and the exclusive copyrighted property of Id Software, Inc. Id Software™ is a trademark and the Id Software Logo® is a registered trademark of Id Software, Inc. Williams® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc. GT™ and the GT Logo™ are trademarks of GT Interactive Software Corp.

PlayStation

MASTERS
Augusta USA
LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

MASTERS™

新・遙かなるオーガスタ

あのマスターズの興奮を、あなたに。

※画面は開発中のものです。

1996年7月12日発売
価格 ¥5,800(税抜)
スポーツ(ゴルフ)

好評発売中

MYST
アドベンチャー
価格 ¥7,800(税抜)

DESCENT
3Dアドベンチャーシューティング
価格 ¥6,400(税抜)

DOOM
3Dアクションシューティング
価格 ¥5,800(税抜)

VADIMS
3Dパズル
価格 ¥5,800(税抜)

ドゥームオリジナルテレカプレゼントキャンペーン実施中!!
期間中「DOOM」をお買い上げのお客様の中から抽選で、500名の方に「DOOM」オリジナルテレホンカードをプレゼント。官製ハガキに「DOOM」のパッケージの帯に付いているバーコード部分を貼り付け、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記までお送りください。実施期間:1996年7月15日~9月30日(当日消印有効) 抽選発表:発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。お問い合わせ・応募先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社マルチメディア局「DOOMオリジナルテレホンカードプレゼント係」 TEL03-5642-8146

SOFT BANK
販売元:ソフトバンク株式会社 マルチメディア局 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
商品に関するお問い合わせ:03-5642-8146(営業時間:土日・祝日を除く10:00~12:00/13:00~17:00)

ゲームソフト部門社員募集/●募集職種 1.広告・宣伝 2.営業 3.開発管理 ●資格 1.22~30歳位 2.実務経験2年以上 ●希望職種を明記の上、履歴書及び職務経歴書をお送り下さい。書類選考の上、面接日等詳細をご連絡致します。●送付先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 日本橋箱崎ビル ソフトバンク株式会社 人事部人事課 採用M係宛 TEL:03-5642-8010

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright by T&E SOFT, Inc.Licenced by AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

PlayStation™
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

すっごいズー。

FUN
QUALITY
REALITY

SIMULATIONZOO

World's Greatest Zoo

世界一の動物園をつくろう。

シミュレーションズー

10月発売予定　¥5,800予価(税別)

好評発売中

MYST
アドベンチャー
価格 ¥7,800(税抜)

DESCENT
3Dアドベンチャーシューティング
価格 ¥6,400(税抜)

DOOM
3Dアクションシューティング
価格 ¥5,800(税抜)

VADIMS
3Dパズル
価格 ¥5,800(税抜)

ドゥームオリジナルテレカプレゼントキャンペーン実施中!!
期間中「DOOM」をお買い上げのお客様の中から抽選で、500名の方に「DOOM」オリジナルテレホンカードをプレゼント。官製ハガキに「DOOM」のパッケージの帯に付いているバーコード部分を貼り付け、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記までお送りください。実施期間:1996年7月15日～9月30日(当日消印有効) 抽選発表:発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。お問い合わせ・応募先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社マルチメディア局「DOOMオリジナルテレホンカードプレゼント係」 TEL03-5642-8146

©C&E ©SOFTBANK

発売元 ：ソフトバンク株式会社 マルチメディア局 〒103東京都中央区日本橋箱崎町 24-1
商品に関するお問い合わせ：03-5642-8146 (営業時間：土日・祝日を除く10:00～12:00/13:00～17:00)

SOFT BANK

ゲームソフト部門社員募集／●募集職種 1.広告·宣伝 2.営業 3.開発管理 ●資格 1.22～30歳位 2.実務経験2年以上 ●希望職種を明記の上、履歴書及び職務経歴書をお送り下さい。書類選考の上、面接日等詳細をご連絡致します。●送付先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 日本橋箱崎ビル ソフトバンク株式会社 人事部人事課 採用M係宛 TEL:03-5642-8010

求ム！

読者。

SOFT BANK

好評発売中!

電脳戦機バーチャロン オペレーティングマニュアル
A2判ポスターつき!
AB判・200ページ/定価1,500円

誕生S パーフェクトガイド
セガサターンマガジン編集部◎編
A5判・96ページ/定価1,100円

アイドルファイト スーチーパイII OVAファンブック
株式会社ジャレコ◎監修
初版特典、豪華プレゼントつき!
A4判/定価1,800円

ワイプアウト パーフェクトガイド
セガサターンマガジン編集部◎編
A5判・80ページ/定価980円

スーパーリアル麻雀PVI 原画&設定資料集
A4判
株式会社セタ◎監修/田中良◎画
濡れても大丈夫な、大型ピンナップつき
予価2,000円 8月下旬発売予定!

蓬莱学園DX3
A5判
予価1,800円 8月下旬発売予定

アセンダンシー 公式パーフェクトガイド
A5判
定価1,800円 7月下旬発売

ファイナルロマンス 公式設定資料集
A4判
予価2,200円 8月下旬発売予定

鉄拳2 パーフェクトガイド
AB判
定価1,600円 8月中旬発売予定

月花霧幻譚~TORICO~ オフィシャルガイド
B5判
定価1,100円 8月上旬発売予定

ファイアーエムブレム ~聖戦の系譜 スーパーガイド
A5判
定価880円 8月上旬発売予定

スーパーマリオ64 おたすけガイド
A5判
予価640円 8月中旬発売予定

ナムコミュージアム VOL.3 パーフェクトガイド
A5判
定価980円 8月中旬発売予定

慶応遊撃隊・活劇編 攻略&設定資料集
B5判・サターン版CD-ROMつき
定価2,500円 8月下旬発売予定

相沢美良アートワークス ~ギリシャ・ローマ女神
A4判 予価2,000円 8月下旬発売予定

OverBlood オフィシャルガイド
A5判
予価1,200円 8月下旬発売予定

■定価は税込みです ■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局tel.03-5642-8101

PlayStation

決戦の時、来たる。

プレイステーション™ 必勝法スペシャル

Pandora THE LOGIC MASTER Project™ OFFICIAL GUIDE BOOK

パンドラプロジェクト ザ・ロジックマスター オフィシャルガイドブック

L.M.S. CHAMPIONSHIP PROJECT PANDORA 2054

H.B.T.

誕生、プログラムする究極のシミュレーションゲーム!!

パンドラプロジェクト ザ・ロジックマスター

標準価格5,800円(税別)　メモリーカード：2ブロック以上使用

オフィシャルガイドブック 好評発売中

発行　ケイブンシャ　A5判　1,200円

Team Bughouse

〒492 愛知県稲沢市駅前2-5-6 プレジデント稲沢201 TEL(0587)24-1936

http://www.dnp-sp.co.jp/40/ondimand/index.html

アーケードはバラ色に

雷電プロジェクト(PS)
縦置きモニター使用のゲームのコンシューマへの移植では、縦置き・横置き・横置きで左右にスミをいれる縮小の3つのモードという苦肉の策をとっている。

Jリーグサッカー・プライムゴールEX(PS)
コンシューマからアーケードへの"逆移植"もある。コンシューマでやったことのある人なら、ルールも知っているので、とっつきやすいということだろう。

ナムコミュージアム(PS)
昔のアーケードゲームを何本かセットにして発売。当時のインストカードの取り込み写真など、おまけも充実している。ノスタルジーにひたれる企画だ。

セガエイジス(SS)
大ヒットを飛ばし大量のファンを生み出した「スペースハリアー」「アウトラン」「アフターバーナー」をそれぞれ単品で、廉価で発売。

ストリートファイターII(AC)
「ゲームセンターで見知らぬ人と対戦する」という、新たなコミュニケーションの形を生み出した記念すべきシリーズ。その功績は計り知れない。

進化を続けることは、必ずよい結果を生むといえるのか

アーケード⇔コンシューマ

アーケードとコンシューマ。この2つはお互いに密接に結び付き、影響を与えあって進化してきた。従来は、アーケードからコンシューマへと一方的に移植されるだけでしかなかった。ところがここにきて、その流れに変化が起きている。アーケードとコンシューマ、その関係のあるべき姿とはいったい何か。

アーケードゲームの進化の歩み

コンシューマゲームの進化の歩み

ゼビウス

ゼビウス(FC)
ファミコン大ブームの引き金になった、初の「完全移植」ソフト。細かくいえば完全ではないが、アーケードの迫力をそのままお茶の間に持ち込んだ名作。

ドンキーコング

ドンキーコング(FC)
1面足りない以外、見た目はまったくアーケード版と相違ない。アーケードからコンシューマへの移植の原点は、ここから始まったといえるだろう。

ファミコン
日本国内販売台数1500万台突破の偉業を支える影に、初期の数々のアーケードゲームの移植版の完成度の高さがあったのは、間違いない事実だ。

リッジレーサー(PS)
PS本体と同時発売した、誰もが認める名作。アーケード版と比較においてはまったく遜色なく、かつモードや車の種類が増え、さらにおまけゲームをつけるという「完全移植以上」ソフトの第1弾。

バーチャファイター2(SS)
もはやコンシューマゲーム機には、アーケードゲームが完全移植されて当たり前。アーケード版はいまだに現役で稼働中のこのソフトの恐るべき移植度は、そんな風潮すら生み出したようだ。

エアーコンバット22(AC)
アーケードゲームは何もそのすべてがコンシューマに移植されるべきとはいえない。筐体や操作系に工夫を凝らし、臨場感を高めているものも多い。

バーチャファイター2

リッジレーサー

ストリートファイターII

鉄拳2(PS)
PS上位互換基板で開発、稼動という新たなタイプのアーケードゲーム。アーケードゲームのあるべき姿にそぐわないとの批判もあったが……

サイキックフォース(PS)
先の「鉄拳」シリーズに追随する形で、国内有力メーカーのほとんどが、コンシューマ機上位互換基板でのアーケードゲーム開発を開始している。

ストリートファイターII(SFC)
このソフトに触れた多くの人が、アーケードゲームを強く意識するようになったのではないだろうか。また、シリーズは多機種にわたり次々と移植された。

ゲームセンターで実績を上げたソフトの、コンシューマへの移植の威力は果てしなく大きい。我々ユーザーからみれば、ゲームセンターでおもしろかったソフトが、数千円の投資だけで遊び放題になる（ただし、その数千円を払う価値があるかどうかの見極めが難しいのだが)。

そして「最初の100円でおもしろくなかったらもう見向きもされない」という、厳しいアーケードゲームの世界で生まれたソフトは、最初から高いレベルのおもしろさが期待できる（移植がヘボくなければ、だが)わけだ。

メーカーからしてみれば、アーケードでヒットしていれば、その移植ソフトは最初から知名度も高く、ある程度の売り上げが見込めるいわば“安全パイ”である。また最近はやりの「コンシューマ機上位互換基板」でのアーケードゲームなら、さらに移植にかかる手間が大幅に省けるのだ。おいしい商売である。

ヒットしたアーケードゲームがコンシューマ機に移植されるのは、もはや当たり前。だが「コンシューマ機上位互換基板」によるアーケードゲームの登場によって、この両者の関係に微妙な変化が起きている……。

メガドライブ
ハードメーカーそのものが、有力なアーケードゲームメーカーでもあったうえ、各サードパーティーからも優秀な移植ソフトが数多く出たメガドライブ。

スーパーファミコン
コントローラのボタンが6つもついていたため、早くから「ストリートファイターII」の移植は噂されていた。対戦格闘ブームが家庭にまで浸透する。

セガサターン
本体と同時発売の「バーチャファイター」ショックは記憶に新しい。またセガサターンと互換性の高い基板「ST-V」でのアーケードゲームも発売している。

プレイステーション
ゲームセンターでのポリゴンブームの波に乗り、その特長を生かした高レベルの移植作を次々と生み出す。逆に2Dものの移植は苦しいものもあるが。

ニンテンドー64
産声をあげてからまだ一月あまり、国内ではアーケードゲームの移植についてはまだ何も予定がないようだ。今後の動向が非常に気になるところである。

ネオジオ、MVSの果たした役割

家庭とゲームセンターとの密接な結び付きを作った最初の功労者はやはりSNKだろう。「ゲームセンターの興奮をそのまま家庭に」のキャッチフレーズは、大きな衝撃だった。

SNK ■「家庭↔ゲーセン」のリンクの開拓者

アーケードからコンシューマへの移植。かつての両者の関係は、このような一方向のみでしかなかった。ハードウェアの特性を考えれば当然のことだったが、その流れに最初に変化を与えたのはネオジオであろう。

かつてはアーケードとコンシューマはそれぞれ別個の市場として認識され、アーケードの知名度を利用するような形でコンシューマへの移植がなされていた。ネオジオとMVSは、この両者の市場をリンクさせ、新たなゲームの売り方の形を生み出した。それは、ゲームセンターのゲームを、ハード的にまったく同じまま、そのまま家庭用として発売し、ゲームセンターを家庭用ゲームのお試し場としたことである。また時の対戦格闘ゲームのブームに乗り、数々の高品質の対戦格闘ゲームを発売。それまでは１人で遊ぶのが当たり前だったTVゲームの世界に、「家庭用で練習して、ゲームセンターで腕試し」という、新たなゲームの楽しみ方を紹介した。

この楽しみ方は、ナムコなど有力メーカーのほとんどが最近始めた「コンシューマ機上位互換基板においてのアーケードゲームの開発」路線へと受け継がれている。

それはなぜか。ネオジオはそのハードが発売されてすでに６年。そんな旧式のハードであるにもかかわらず、いまだに新作が発売されヒットし続けているからというのがあろう。ゲームのおもしろさはハードの性能ではなく、ソフトの質の高さである。そこに気付き、ハードの性能面でハンデを背負いつつも、いまだゲームセンターに新作を提供し続けるSNKは、まさに新たなTVゲームの方向性を作り上げた開拓者である。そして、「コンシューマ機上位互換基板」が最近はやるのもまた、その実績を認めたからかもしれない。

サムライスピリッツシリーズのネオジオ版は、２万〜３万円という高い価格にも関わらず飛ぶように売れた。

SNKゲームキャラ総出演のKOFシリーズ。中古の値段も全然下がらず、高い人気をうかがわせた。

餓狼伝説シリーズ。ここからブームが始まった。

ネオジオ、MVSとは？

両方とも、1990年４月に発売。ネオジオはコンシューマ機、MVSがゲームセンター向けのハード。MVSの正式名称はマルチビデオシステムといい、中にセットされたいくつかのソフトの中からユーザーが遊びたいものを選択できる。そのため占有面積は１台分でも、同時に４〜６本のソフトを稼動できるため、経営者にはうれしいシステムだった。ネオジオは当初レンタルを中心にしていたが、のちに価格変更などのリニューアルとともに販売中心に方針を変更。対戦格闘ゲームブームに乗り、「餓狼伝説」をはじめとして、高い価格にもかかわらずソフトの品切れが続出した。

家庭用のネオジオとゲームセンターに置いてあるMVSはハード的にはほとんど同じだったため、移植にはあまり手間がかからない。そのためソフトのクオリティは絶対下がらないという安心感と、移植までわずか１カ月あまりという「待たせない」方針がマニアの心を掴んだ。またこのふたつの特徴のおかげで、「家庭用で練習してからゲームセンターで対戦を挑む」という独特のスタイルを生んだ。

1994年９月には、ソフトの媒体にCDを使うことで、高価だったそのソフトの価格を６千円ほどにまで押さえたCD版のネオジオが発売。またその１年あまりあとの昨年12月、さらに読み込みを高速化した倍速ドライブ搭載のネオジオも発売されている。

これがMVS。とにかく安価で省スペースだったので、日本国内だけでなく欧米でも喜ばれた。

ネオジオ本体。正式名称は「NEO・GEO」。ジョイスティックも非常に性能がよかった。

「NEO・GEO CD」。CD版はロードが長いという欠点があったが、発売当時は大きな話題となった。

「NEO・GEO CDZ」。倍速ドライブ搭載でロード時間の長さを改善した現段階での最新式。

"アーケード移植"信奉、そして……

32〜33ページで見たように、日本における家庭用TVゲームの歴史では、アーケード移植がメインストリームとなっていた。ここでは、その過程におけるトピックを追ってみよう。

「完全移植」が魔法の呪文だった頃

ポスト・ファミコンを狙う武器

任天堂自身によるアーケードヒット作「ドンキーコング」の（ほぼ）完全移植を実現した、ファミリーコンピュータの登場が世を驚かせたのが'83年。それから2〜3年の間に、ナムコ、タイトー、コナミといったアーケードゲームメーカーが次々と人気作をファミコンに移植し始め、着実に基盤を固めていく。

それを追う形でNECからPCエンジンが、セガからマークⅡ〜メガドライブと登場してきたわけだが、アーケードメーカーであるセガ機はもちろん、PCエンジンにおいても、重点ソフトは「アーケードの完全移植」を謳ったものが多かった。その頃「マリオ」「ドラクエ」等、家庭用オリジナル作が目立っていたファミコンに対する差別化の意味もあっただろうし、ハード性能をもっとも端的に表すバロメーターとしても便利だった。これを皮切りに「完全移植」競争は激しさを増していく。

PCエンジン「ドラゴンスピリット」（ナムコ／'88年）。その他、初期の名移植には「R・TYPE」等。

PCエンジン「究極タイガー」（タイトー／'89年）。シューティングの移植が多いのも時代を物語っている。

一方、メガドライブには横スクロールアクションの移植が目立つ。「ゴールデンアックス」（セガ／'89年）。

メガドライブ「大魔界村」（セガ／'89年）。カプコンのアーケード作を完全移植。メガドラの面目躍如。

「テトリス」の受難

'87年ソ連科学アカデミー製。BPSによるファミコン版とセガによるアーケード版がほぼ同時に登場したが、社会現象を興した立役者は後者。しかしソ連側が版権管理に不慣れだったせいで、家庭用はBPSと任天堂が独占。

メガドライブ版はお蔵入りしたが、セガファンはジェネシス（海外版メガドライブ）版の入手に走りまわった。

「完全移植」の揺らぎ

アーケードマシンが基本的に「そのゲーム専用」ハードとして次々刷新される一方、プラットフォームたる家庭用ハードは可能な限り長い商品寿命が必要だ。年を経るごとに移植作業が至難の業となるのは必然といえる。

メガCD版「ナイトストライカー」は、ゲーム性の再現のためにグラフィックを犠牲に。この思い切りの良さ。

「ストⅡ」争奪戦

大ヒット作「ストリートファイターⅡ」のスーパーファミコンへの移植は、ハード本体をも大きく売り上げた。当然セガやNECも自社ハードへの移植を切望し、細かく違うストⅡが各機種にあてがわれることになった。

メガドライブ版「ストⅡダッシュプラス」。チームバトルができるあたりがプラス。6ボタンパッドも発売された。

新たな神話の模索へ

「アーケード移植」という流れの、ひとつの試金石となったのが、PSとサターンにおける「リッジレーサー」と「バーチャファイター」であることは述べるまでもないだろう。各移植チームは多大なプレッシャーのもと、見事に成し遂げた。本来両機とも、リッジやバーチャの専用ハードでないのだから完全移植などできなくて当然である。だが、やらされた。前述のように、ハード性能を誇示するには格好のタイトルだったからだ。結果は、商業的にも成功を得た。

一方任天堂は、それをやらなかった。タマを持たないせいもあるだろうが、任天堂自身、この戦略をとることに懐疑的であり、あくまで家庭用オリジナルで勝負しようとする態度でいる。反面、セガは自社のアーケード作が最大の武器であり、同時に呪縛といえる。両面ともに手持ちが弱いのがSCEだ。だが、それゆえの身軽さがライセンシーにチャンスを与える。PS互換基板は、その表れだろう。

移植などできないという噂も流れた。

アーケードとPSのすてきな関係

アーケードで楽しさを知り、家庭用で練習を重ね、再びアーケードで対戦相手を求める。格闘ゲームの作り出したこの黄金パターンは、PSでも実践されているのだろうか？

ナムコ■システム11の存在意義とPSへの貢献度

PSと切っても切れない関係にあるアーケード基板の代表といえば、ご存じシステム11。では、ストⅡからSNKの一連の格闘ゲームに受け継がれたアーケードとコンシューマの関係が、鉄拳にも当てはまったのか、そしてPSにどんな影響を与えたのだろうか。

鉄拳シリーズの場合、1作目は出回った基板の数も少なく、PS版からアーケードに向かったユーザーもそう多くはなかった。しかし、2になり、アーケードで初めてプレイした人間がPS版を購入して精進し、対戦者を求めてアーケードに還る、いわゆる黄金パターンが成立したような気がする。

「実際に鉄拳2の場合、コンシューマが出てからアーケードの稼働率も上がりました。これで店自体にも活気がつくので、他のゲームの稼働率も良くなりますから、店にとってはいいことばかりですね」とナムコの横山氏。

もちろん、初の100万枚を記録した鉄拳2が、PSの発展に寄与した力も大きい。すなわち、すべてが最良の形で表れた好例だったといえるのではないだろうか。

現在もアーケードで稼働中の鉄拳2。家庭用のヒットが、再びアーケードに火を付けた好例。

コンパクトでリーズナブルなポリゴン基板を
CS開発部　部長　　横山 茂

システム11という基板を作った背景には、大きく分けて2つの理由があります。まず、今までの3D基板(リッジに使われたシステム22など)は非常に高価なので、アップライト型の筐体などに使う基板としては、あまり向いているとはいえません。そこで、リアルタイムでポリゴンが扱え、なおかつ既存の2Dゲーム用のボードと変わらない、コンパクトでリーズナブルなボードが市場に欲しかったと。ちょうどそのときPSの話が持ち上がり、これならアーケードにも使えるのではないかと考え、SCEと協同開発することになったのです。2つ目が、上記のとおりPSの技術を取り入れることで、移植が容易になるということです。

基板の基本設計はPSとほぼ同じですから、ほとんどのプログラムが流用できる。もちろん、媒体の違い(ROMとCD-ROM)、積載メモリー量、そして一部のグラフィックチップなど、いくらか違う部分はあるので即移植というわけにもいきませんが、一から作るわけでもないので、比較的、移植期間が短くなるんです。

PSとほぼ同じチップが使われているシステム11。ソウルエッジにもこの基板が使われている。

カプコン■ソフト開発力で勝負してきたメーカー

大手アーケードメーカーといわれる企業の中で、カプコンほどソフト開発に特化したメーカーというのも珍しい。他社が時代の流れに乗じて多種多様なハードウェアを開発する一方、カプコンはこの8年間で、アーケードゲームの母体となるシステム基板を2機種しか開発していない（CPシステムⅠ、Ⅱ）。しかしご存じのように、同社はストⅡシリーズなど、他社のどんな豪華な基板上で動くゲームにも負けないほどのヒット作を送り出してきた。つまり、純粋なソフトの企画力、開発力だけで勝負してきたというわけである。

ハードの性能に捕らわれないという点では、カプコンにとってアーケードとコンシューマはほぼ同一の視野に入っているといっていい。そんな同社にとって、PSと互換性の高い基板の登場はもともと近い関係にあったアーケードとコンシューマを、より近くした。販売戦略上、互いを食い合うようなリリース体制はとらないにせよ、アーケードの人気をコンシューマに反映させたり、その逆を行うことも、もっと容易になっていくはずだ。

業務用と家庭用が近いスタンスにあったからこそ、ストZEROの移植も早かったといえる。

我々はソフトのためにハードを選ぶ
CS販売事業部　ゼネラルマネージャー　　桑元 秀悟

ファミコンの頃から、アーケードゲームのコンシューマへの移植というのは、常に意識していたんです。ただ、アーケードで使用するハードウェアの性能が高度になると、現行の家庭用ハードへのコンバージョン(移植)は困難になる。そうした場合には、オリジナル作品を投入してきたわけです。ファミコンの初期には「1942」や「ソンソン」を出し、後期には「ロックマン」や「スイートホーム」を出したようにね。

やはり、企業のあり方として経営の主体となる柱は何本も持っていたい。その柱のひとつにアーケードがあり、またそれからの家庭用へのコンバージョンがあり、また家庭用オリジナルがある。〝マルチプラットホーム〟が当社の基本戦略なので、どれかに偏ることはないでしょう。

それに、当社の開発体制はソフトが主体なんです。その企画のコンセプトを最も効果的に表現できるハードを選ぶ。だから「スターグラディエイター」の時も、3D対戦格闘を開発するのに最もやりやすいハードとして、PS基板を選んだわけです。

「家庭用にコンバートしやすいから、というだけの理由でPS基板を使ったわけではない」

タイトー・コナミ ▪ 互換基板を使えども……

タイトー、そしてコナミも、PSとの互換性の高い基板を一部のアーケードゲームに使用している。……のは事実なのだが、両社とも、それについては深く語りたがらない。

どの部分までがSCE側の技術で、どの部分が各社のオリジナル技術なのか、という技術所有権の問題。アーケードのオペレーター(ゲームセンター経営者)に対する、営業面での配慮(そりゃ、セガ直営店におおっぴらに置かせるのは気が引けるだろう)。このようなことを考えていけば、特にPS互換を喧伝したところで、営業的に得することは少ない。両社にとってみれば、PSに移植するときになって初めて、作業短縮というメリットが得られるにすぎないのだから。

逆にいえば、ナムコのように積極的にPS互換をアピールするのは、PSユーザーを意識した宣伝活動にメリットを見いだしているということでもある。各メーカーのスタンスの違いは、アーケードに対する家庭用機の位置づけに対するスタンスの違いとも捉えることができる。

今夏、アーケードに登場するタイトーの「レイストーム」(業務用画面)。これもどうやら……?

実はアーケード登場以前にPS版ができていた、コナミの「進め!対戦ぱずるだま」。

タイトーの「サイキックフォース」。PS版にはオリジナルモードを加えて10月に発売。

ゲーセンは、コンシューマゲームのロケテストの場ではない

まずアーケードありき。コンシューマ機には、アーケードゲームの移植はなくてはならない存在であろう。かつてはグラフィック・BGMなどの面でスケールダウンして移植せざるをえなかったアーケードの名作たち。だがSNKのネオジオシリーズの登場を機に「コンシューマへの移植を前提としたアーケードゲーム」が登場するようになった。

もちろんその一方で、ムービングシートやハンドルコントローラを備えた体感式のドライブゲームや、最近では自転車型のコントローラに乗って、足で操作するなんてゲームもゲームセンターに登場し、「体感」による「臨場感」の点で差別化を図ったアーケードゲームもたくさん生まれてきてはいるが。

だが、これらの体感ゲームは大きいうえに高価。比較的安価で、小さく、メンテナンスも楽で特殊な筐体を必要としないゲームは、当分幅をきかせるだろう。

その中で、コンシューマ機と互換性の高い基板を用いた「特殊な筐体を必要としないゲーム」は、もととなったコンシューマ機への移植が容易で、しかもそのことがユーザーに知れ渡っているため、高いレベルの移植をユーザーに期待させることができる。メーカーにとってこのメリットは大きい。コンシューマ機の性能が上がり、アーケードゲームと見まがうほどの表現力をもつようになった今、これは当然の流れといえるのかもしれない。

だが、それがアーケードゲームのあるべき姿ではないという意見もある。「アーケードは常に最新の技術を駆使すべきである」とか、「アーケードで様子を見てからコンシューマへの移植を考えるのは消極的だ」などなど。

逆にコンシューマだけに的を絞っていたらヒットしたかもしれないソフトを、無理にアーケードで出してしまったばかりに失敗してしまったなんて例も……。

アーケードとコンシューマはお互いの領分をわきまえつつ、その相乗効果の中から次なる名作が生まれることを願ってやまない。

常に技術の限界に挑み続けるメーカーもある。コンシューマは常にアーケードを追い続けるべきなのかもしれない。

コンシューマへの移植を前提に開発することで、アーケードとコンシューマがリンクし、遊び方の幅を広げている。

一昔前に比べれば、ゲームセンターにずいぶん入りやすくなった。いいゲームを選ぶためにも、たまには足を向けてみるのも、また意義のあることではないだろうか。

大山鳴動。スクウェア新作4タイ

和風剣術対戦格闘
ブシドーブレード

フリーシナリオRPG
サガ・フロンティア

スクウェア初のポリゴンSHT
ZAUBER

シミュレーションRPGの王道
ファイナルファンタジー タクティクス

PS参入第一弾「TOBAL No.1」の発売を控えたスクウェアから、今年の年末から来年春を彩る新作4タイトルが発表された。そのタイトルは、意外なものから、噂されていた続編ものまで多種多彩。すでに発表されているタイトルが、かすむほどの話題となりそうな代物ばかり。こうなると、ますますPSのなかでスクウェアタイトルの持つ意味が大きくなってくる。

トル発表！

スクウェアのゲームが世界を席捲する!?

ＦＦタクティクスのキャラクター。ＦＦ世界を取り入れたシミュレーションＲＰＧ。かねてからスクウェアが温めていたコンセプト。

今年2月、スクウェアがPSに参入を表明し、代表作といえるＦＦⅦを発売すると発表した。これはユーザーから見ると非常にうれしい話題。逆に他のサードパーティーは戦々恐々。スクウェアはPSの勢力分布図を大きく塗り替えてしまった。PSユーザーが心配する、"実は他の機種もやるのでは?"というのも、「間違いなく、今はPS一本でいく」と坂口副社長が一刀両断。まだこの現象は国内にとどまっているが、海外でのPSの伸びを見ると、海外にも波及するだろう。スクウェアに全世界が注目している!

縦でも横でもクォーターでもない、スクウェア初のポリゴンシューティング「ZAUBER」はどんな世界を見せてくれるのか?

タイムゲージなし、一撃必殺というコンセプトが新しい「ブシドーブレード」。キャラも濃い。

「ＦＦⅦを出した後は64をやると、ユーザーは思っているみたいですけど、それはないですから。誤解を解いておいてください」と語った坂口副社長

GB、SFCで硬派RPGを極めたサガが、新しい世界観とおなじみフリーシナリオで還ってきた。戦闘シーンもこれまでとは違う。

「TOBAL No.1スーパーバトルステージ」開催決定!!

この夏最強の3D対戦格闘ゲーム、「TOBAL No.1」の発売を記念して、東京、大阪の2カ所でイベントが開催されることとなった。発売直前と発売当日、TOBALが気になるヤツは下記会場へ必ず足を運ぶように。めったなことでは手に入らない景品（オリジナルキャップ、パーカー、ポスターなど）が、ゲーム大会やジャンケンコーナーに参加するだけでもらえるのだ。

●開催日時・会場：7月28日（日） 池袋サンシャインシティ噴水広場
8月2日（金） 梅田 阪急サン広場

イベント基本タイムスケジュール

10:00～12:30 TOBAL No.1 体験コーナー
12:30～13:00 競技会
13:00～13:45 TOBAL No.1 体験コーナー
13:45～14:00 TOBAL No.1 特別講座
14:00～14:15 ジャンケンスーパーバトル
14:15～15:00 TOBAL No.1 体験コーナー
15:00～15:30 競技会
15:30～16:15 TOBAL No.1 体験コーナー
16:15～16:45 TOBAL No.1 特別講座
16:45～17:00 ジャンケンスーパーバトル
17:00～17:30 TOBAL No.1 体験コーナー
17:30～18:00 競技会
18:00～18:30 TOBAL No.1 特別講座
18:30～20:00 TOBAL No.1 体験コーナー

[サガ・フロンティア]Ⓒスクウェア[TOBAL NO.1]Ⓒスクウェア/ドリームファクトリー キャラクターⒸスクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社
[ブシドーブレード]Ⓒスクウェア/ライトウェイト[ファイナルファンタジータクティクス]Ⓒスクウェア[ザウバー]Ⓒスクウェア

12月まで待てない!!
FFⅦ体験版を体験しましょ。

あらゆる角度のカメラアングルで魅せる戦闘シーンは必見。

PLAYING FINAL FANTASYⅦ ファイナルファンタジーⅦ

トバルに付属するFFⅦの体験版は、オープニングから魔晄炉を爆破するまで、プレイ時間にして約30分ほどの内容が盛り込まれている。もちろん自分でクラウドを操作し、アクティブバトルで戦うことが可能。各キャラはあらかじめレベル9以上に設定されているため、いろいろな魔法を試すこともできる。とはいえ、簡単にクリアできるというものでもなく、途中で倒れることもあれば、条件を満たさなければエンディングを迎えることさえできないというくらい実戦的。これは試すしかない！

詳しくは72ページ

不気味な蒸気を発し続ける魔晄都市ミッドガル。

あらかじめレベル9以上になっているので、リヴァイアサンを呼ぶこともできる。

MOVIE 1 Saga Frontier サガ フロンティア

FFと並び、スクウェアの柱となっている硬派RPGの本流が、このサガシリーズ。今回発表された「サガフロンティア」は、近代的大都会、魔法王国、海底などといった多彩なリージョン(領域)を舞台に、人間、妖魔、モンスター、メカといった種族がそれぞれの物語を紡ぎ出す。これまでのシリーズ同様フリーシナリオとなっているが、結末は主人公ごとに異なり、目的が1つというわけではないのだ。ゲームボーイ、スーパーファミコンと続いたシリーズとの違いを発見してほしい。

詳しくは52ページ

あらゆるリージョン（領域）が存在するこの世界。街の雰囲気、グラフィックのテイストも多彩。

敵を囲むような形で戦闘開始。これまでの横並び配列での戦闘システムを脱却し、自由度を高めている。

MOVIE 2 FINAL FANTASY TACTICS ファイナルファンタジータクティクス

FFシリーズの世界が、戦術シミュレーションという舞台を得て、さらなる広がりを見せる。3Dで構築された戦闘フィールド、FFⅢそしてⅤで好評を博した"ジョブチェンジシステム"の2軸が縦横に絡み、これまでになく多彩な戦略性を可能にする。そのうえ、3本目の軸となるストーリー性が奥行きを加え、濃密なプレイ体験はすでに約束されたようなもの。

開発は、まだこれからが大詰め。今回収録された映像も片鱗に過ぎないが、高鳴る胸は、予感に正直だ。

詳しくは60ページ

世界を形作るフィーチャーはFFファンにお馴染みのものばかりだが、3Dフィールドで展開されることで文字どおり広がりを見せる。

人物イラストのタッチは、本家FFシリーズとは異質。「伝説のオウガバトル」のファンにはうれしい？

MOVIE 3 BUSHIDO BLADE ブシドーブレード

トバルで格闘ジャンルに初参入したスクウェアの放つ格闘第2弾が、この「ブシドーブレード」である。今まで、ありそうでなかった"一撃必殺"を基本コンセプトとし、時間制限や体力ゲージを排除、間合いを重視した斬新なシステムを採用。よりリアルな面を追求している。また、登場するキャラと武器に多彩な組み合わせを持たせ、様々な地形の広大なフィールドとこれらを統合するワールドといった新フィーチャーも各所に見られる。真剣勝負を再現した、新たな格闘伝説の始まりだ。

詳しくは66ページ

間合い重視。相手との距離、構え、武器のリーチを考え、隙を見て打ち込む真剣勝負が繰り広げられる。

至近距離での鍔迫り合いは剣術バトルの醍醐味だ。これらの試みが、いかに再現されるか……期待は高まる。

PlayStation

Never tap, never lose.

TOBAL No.1
トバル ナンバーワン™

スクウェアPS第一弾! 3D格闘アクション

キャラクターデザイン：鳥山明
標準価格：5,800円(税抜) 8月2日(金)発売予定

SQUARESOFT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©スクウェア／ドリームファクトリー キャラクター：©スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社 株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

最強特典
ファイナルファンタジー
FFVII体験版
興奮先どり、サンプルCD-ROMがついてくる!

●発売記念イベント「TOBAL No.1 スーパーバトルステージ」開催!
東京：7.28(SUN) 池袋サンシャインシティ噴水広場(AM10:00~PM8:00)
大阪：8.2(FRI) 梅田阪急サン広場(AM10:00~PM8:00) お問い合せ／03-5496-7117

●お求めはPSソフト取扱店、または下記コンビニエンスストアでどうぞ。
セブン-イレブン、ファミリーマート、サークルK
(コンビニ各店にて好評予約受付中!)

TOBAL No.1 ゲーム音楽CDも続々登場！
TOBAL No.1 Original Sound Track
8.21 in Store 価格2,000円(税込)
TOBAL No.1 Remixes
9.21 in Store 価格1,500円(税込)
発売元／株式会社デジキューブ

発売1週間前！ 技の特徴を把握せよ！

TOBAL NO.1

トバル ナンバーワン

■スクウェア／ドリームファクトリー■3D対戦格闘アクション■8月2日発売予定

発売に向けて、今回は各キャラごとの技の公開をはじめとして、コマンドの入力テクニック、さらに謎のモードの秘密に迫る。これを読んでおけば発売日には格闘を満喫できる！

ダッシュからの攻撃も重要。相手とある程度離れなければ走れないことに注意しよう。

チュージのダッシュからの下段攻撃。レバーは入れっぱなしにしないと出ない。

しゃがみ状態とは…？

しゃがみは、ガード（以下G）＋方向キー下で行う。この要素は相手の上段攻撃をかわすときに使うのだが、別に攻撃の要素にも関わってくる。例えば、G＋下でしゃがみながら出す下段攻撃は、強下段攻撃（G＋下段）とは異なる。

コマンドで「しゃがみから～」や「立ち上がりながら～」という技がある。このような技を出すときは、前者であればG＋下を押しながら、攻撃ボタンを押す。後者はGを離すと同時に攻撃ボタンを押せば技を出すことができる。

フェイの強下段攻撃。地に這うような回し蹴りだ。

フェイのしゃがみ下段攻撃。違いがわかる？

ガードされると技が変わる？

技がガードされたときと、ヒットしたときではモーション（キャラの動き）が違うのは前号で述べたとおり。技がガードされた場合、攻撃した側の四肢が弾かれ、隙が大きくなっている。よって攻撃はできるだけヒットさせたい。

また、相手にガードされたときのみ、コンビネーションが続くという技も存在する。逆に、攻撃がヒットしたときや、空振りしたときにしか出せないという連係技もあるので、コマンドの出る条件をチェックしておく必要もある。

ホムの上、上、上。ガードされると大きな隙が。

ヒットした場合は、相手の体がよろめく。

つかみからの派生をもう一度

相手をつかんだ状態からの派生だが、今までに紹介している「押し」や「引き」のほかに、奥と手前の動きが加わった。方向キー⇧⇧、⇩⇩という操作で、組み合った状態から画面上の奥、手前に移動。この状態から投げ技を繰り出すこともできる。また、奥、手前移動と連動した特殊な投げもある。

そして特殊な例だが、イールの尻尾をつかむことができるという事実も明らかになった。遠距離からを尻尾で攻撃してくるイールは驚異だったが、これで多少は反撃の体勢も作れるわけだ。ただ、つかんだ後は独自の駆け引きが残っているので、反撃を受ける可能性も残っているのは確かだが。

この状態から、画面上の前後左右を自在に動くことができる。

⇨⇨	押し
⇦⇦	引き
⇧⇧	奥引き
⇩⇩	手前引き
G+中	投げ
上、中、下	それぞれの打撃
⇨⇦	崩し

画面はすべて開発中のものです。

©スクウェア／ドリームファクトリー
キャラクター：©スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

チュージ CHUJI

オールマイティに闘える格闘家。No.1はコイツか？

このゲームの主人公格ともいえるチュージ。彼の格闘スタイルは、実にバリエーションに富んでいる。

近距離ではコンビネーションを中心に組み立てる。すばやさをウリとする上段攻撃からの連係は、相手にしゃがまれないように気をつけて出そう。下段攻撃からスタートする連係技も、若干遅いが相手に反撃を受けにくいという点でかなり優れているので使っていく。これらで上下にガードを揺さぶり、つかみも常に狙っていく。立ちとしゃがみの2種類のつかみで、さらに相手のガードを上下に揺さぶることができればなおよし。

少し離れた位置取りになったら、相手の動くのを予想して、虎開や宙双腿、宙転脚などでカウンター狙いの戦法も加えていく。奥や手前に軸を移動して、相手を誘い込んで狙うのも1つの手だ。

逆に間合いが離れてしまった場合。こうなったら当然、戦闘可能な間合いまで詰めなければならないのだが、チュージであれば、走ってからの技で選択攻撃を仕掛けることができる。相手の懐に飛び込む疾掃腿など、それなりに使える技が揃っているのだ。

テクニックとしてほかに、相手の上段をしゃがみガードでかわしたとき、そのまま立ち上がりで跳脚を出せば連続ヒットして相手はダウンさせることもできる。

コンビネーションに一発技、ダッシュ攻撃。オールラウンドな試合展開が望める優れ者だ。

種類	技名	コマンド
打撃技	弐風螺旋（にふうらせん）	上、上、上
	連天風（れんてんふう）	強上段攻撃、上
	鷹連脚（ようれんきゃく）	しゃがんで上、中、中
	虎開（こかい）	⇨中
	宙転脚（ちゅうてんきゃく）	⇦中
	弐風残鉄（にふうざんてつ）	上、上、中
	連刀腿（れんとうたい）	下、中、中
	疾掃腿（しっそうたい）	走って、下
	跳脚（ちょうきゃく）	立ち上がりに中、中
	宙双腿（ちゅうそうたい）	⇨⇨中
つかみ技	飛翠（ひすい）	つかみ後、相手を押しながら⇦投げ
	霞落し（かすみおとし）	つかみ後➡投げ
	大外刈り（おおそとかり）	つかみ後、相手を押しながら投げ
	宙身磊落（ちゅうしんらいらく）	つかみ後、相手を引きながら投げ
	断頭落（だんとうらく）	相手の右側をつかんで投げ
	背転倒（はいてんとう）	相手の背後をつかんで投げ
つかみ返し技	ショルダースルー	正面つかまれ時投げ
	バックブリーカー	左つかまれ時投げ
	バックドロップ	右つかまれ時投げ
	帯返し	後ろつかまれ時投げ

走ってから出せる技のバリエーションのひとつ、疾掃腿。相手の懐に飛び込むのでやられにくい。

いわゆるバク転キックの宙転脚。技が出るのは遅いものの、ガードされても隙が少ないのがうれしい。

宙双腿は相手に背を向けてのアクロバットキック。低位置から出るので上段攻撃をかわしながら攻撃可能。

前回紹介した弐風螺旋の最後を中段にした弐風残鉄。当てやすいが、その分攻撃力は低くなっている。

⇨「相手方向の方向キーを押す」、⇦「相手と反対方向の方向キーを押す」
➡「相手方向の方向キーを押しながら」、⬅「相手と反対方向のキーを押しながら」

エポン 鋭い攻撃で相手を翻弄する女戦士

EPON

エポンは基本的に技のモーションが速いので、コンビネーション技や単発技をうまく交ぜることによって、幅のある攻撃が可能になる。とくに中段攻撃のキック類と、立ち状態での上段パンチが速いことに目を引かれる。密着状態であれば、立ち中段キックで相手をよろめかせてからコンビネーションにつなげ、反撃してきたところをオーロラソルトで迎撃するといったパターンが基本となるだろう。

コンビネーション技でとくに使い勝手がいいのは、ミスティックライトニングとウィンディ。どちらも3段攻撃で、後ろの中段連続攻撃が非常に速く、ガードされても反撃されることが少ない。この後にオーロラソルトを出しておくことによって、攻撃的に身を守ることができるのだ。

離れた距離からは多少、大技になってしまうが、オーロラレインとエアリアルが有効。これをガードされた場合には、立ち上段パンチで相手の反撃をつぶすか、素直にガードしてからの反撃が好ましい。ただ、体格が表すとおり、技のリーチが短いという致命的な欠点がある。一度、ひととおりの攻撃パターンが終わると相手と離れている場合が多い。こういった状況を作らないためには、相手をオーロラソルトなどで確実にダウンさせることが大事だ。

ダウンした相手には、オーロラレインでの追い打ち攻撃が有効である。必ず狙っていこう。

種類	技名	コマンド
打撃技	オーロラレイン	⇨⇨中
	オーロラソルト	⇦中
	スラントロー	⇨⇨下
	ウィンディ	上、中、中
	ミスティックライトニング	下、中、中
	デススパイラル	強上段攻撃、下
	エアリアル	⇨⇨上
	ブラッディマリー	強上段攻撃、中、下
	オーロラダンス	⇨⇨下、上（1発目ガードされると不可）
つかみ技	霞落し	➡投げ
	四方投げ	相手の左側をつかんで投げ
	ネックブリーカー	相手の右側をつかんで投げ
	フリップスルー	つかみ後、相手を押しながら⬅投げ
	車投げ	つかみ後⬅投げ
	朽木倒し	つかみ後、相手を押しながら投げ
	ジャーマンスープレックス	相手の後側をつかんで投げ
つかみ返し技	ショルダースルー	正面つかまれ時投げ
	バックブリーカー	左つかまれ時投げ
	バックドロップ	右つかまれ時投げ
	帯返し	後ろつかまれ時投げ

ブラッディマリー。上段、中段、下段の3段攻撃だが、上段と中段の間に若干時間ができるため、相手にガードされてしまうことが多い。

デススパイラルは上段から下段への連続技で、上にあるブラッディマリーと使い分ければ、絶大な効果を発揮するだろう。

ミスティックライトニングはすばやい連続技。下段から始まるので使えそうな連係技だが、リーチが短いという欠点がある。

オーロラダンスは、スラントローがヒットした場合のみ出せる。しかし、後の2段攻撃はガードできてしまうのであまり意味はないか。

オライムス　中段攻撃の強さで、短いリーチをカバーする

OLIMES

オライムスは、一撃で相手をダウンさせられる技が少なく、技のスピードも、全体的に遅い。リーチもそれほど長くはなく、ストレート系の打撃はマシンガンナックルや、大振りするチキンリバースなどしかない。したがって、攻撃する場合は、ほかのキャラクターより1歩相手に踏み込んでから行うようになる。さらに、下段攻撃のレパートリーも少ないので、使うには若干のテクニックが必要になるキャラクターだ。

しかし、中段攻撃は非常に強力で、これだけはほかのキャクターと比較しても優位にあるといえる。

上段攻撃を回避しながら踏み込めるスナイプショットや、最初の一撃で相手を突き飛ばすことが可能で、回避されても続けて蹴り上げが入るタイガースラスト。アッパーで相手を浮かせてからすばやく肘で落とすガゼルアッパーなども含め、多彩な中段攻撃の強さはそのまま彼の強さといえるだろう。

対戦での闘い方としては、中距離から相打ちを狙うように、上に挙げた中段攻撃を出していき、相手の技のスキを突いてマシンガンナックルやカッターフック、上段と下段を連続して出すグランドバックナックルなどで攻撃していくといいだろう。

オライムス特有のキエンタックブリーカーやムーンダイブなどの投げ技は、通常投げ以外のアクセント、もしくはフィニッシュとして使っていくといい。

種類	技　名	コマンド
打撃技	カッターフック	⇨上
	スナイプショット	⇨⇨中
	タイガースラスト	⇨中、中
	ガゼルアッパー	⇦中、中
	マシンガンナックル	⇦上、上、上、上、上
	スクリューブロー	上、上、上
	カネルサーンダー	上、上、中
	ケンターバオ	走って中
	チキンカッター	⇨⇨中、中
	チキンリバース	⇦⇦上
	チキンナックル	⇨⇨上
	チキンバックナックルコンボ	⇨⇨上、上、上
	ナックルファイアー	⇨⇨上、中、中
	グランドバックナックル	⇨⇨上、下
つかみ技	キエンタックブリーカー	つかみ後←投げ
	ムーンダイブ	相手の右側をつかんで投げ
つかみ返し技	ショルダースルー	正面つかまれ時投げ
	バックブリーカー	左つかまれ時投げ
	バックドロップ	右つかまれ時投げ
	帯返し	後ろつかまれ時投げ

アッパーから続けて肘打ちを繰り出すガゼルアッパー。連続攻撃だが、最初の一撃だけでも威力は高い。

マシンガンナックル。連続したストレートからフックへ。食らっている相手の顔が、左右に揺れている!

タイガースラストは、すばやい中段掌底から蹴りへとつながる。掌底がカウンターなら相手を突き飛ばせる。

グランドバックナックル。上段から下段へ回転して攻撃を繰り出す。接近戦でのフェイント的な技となる?

ホム 離れてからの攻撃がポイント。あとは笑いを振りまく!

HOM

奇妙な動きをするロボット・ホムは、へんてこな技で相手を翻弄する闘いが似合っている。だが、オライムス同様、強力な下段攻撃がないので勝ち抜くのは厳しい。

ホムの攻撃は遅いが、一撃ごとの打撃が重く、相手を軽く吹き飛ばすことができる。そのため、離れた間合いから浪速キックやハイホーなど、単発の攻撃で牽制するのが基本の戦術となる。接近してしまうとダブルジャブなどの上段から始まるすばやい技を使うか、つかむしかなく、攻め手が薄くなってしまう点に気をつけよう。

あとは意表を突いた攻撃を仕掛けるしかない。とくに見た目が変な技を集中的に使ってみることをおすすめする。ホムの技はほとんどが使えない技、もしくは使いにくい技だが、その見た目のユーモラスさに隠れている実力をフルに出してみよう。たとえば、フジヤマキックならば下段攻撃をかわすという特性で相手の動きを読み、鳴門渦潮の下段回し蹴りを回数を変えて出してみるなど、バリエーションを持たせて闘いたい。

相手がダウンしたら遠矢落しを使う。起き上がりに遠矢蹴りを重ねるように出してそのまま派生するように遠矢落しを出せば隙が少ない。もし、相手が起き上がらなくても遠矢落しがダウン攻撃となっているので安心だ。

また、このキャラにはとんでもない技が隠されているらしい。発売されたらじっくり探してみよう。

種類	技名	コマンド
打撃技	スクリューパンチ	強上段攻撃、中
	遠矢落し	中、中
	グルグルパンチ	中、上
	浪速キック	⇨中、中
	ハイホーハイホー	⇨下、下
	フジヤマキック	⇦中
	遠矢蹴り	中
	ダブルジャブ	上、上
	グルグルなんちゃってキック	中、上、下
	仰天アッパー	上、上、中、中
	鳴門	立ち上がりに中
	鳴門渦潮	立ち上がりに中、下、下、下、中
	ホムラリアット	⇨⇨上
	フジヤマサンライズ	⇦中、中
	無限スクリューパンチ	強上段攻撃、中、中、中…
つかみ技	華厳ドライバー	つかみ後、相手を押しながら投げ
つかみ返し技	ショルダースルー	正面つかまれ時投げ
	バックブリーカー	左つかまれ時投げ
	バックドロップ	右つかまれ時投げ
	帯返し	後ろつかまれ時投げ

グルグルなんちゃってキック。上段攻撃に行くと見せかけて、フェイントで下段攻撃を出す。

仰天アッパー。ワンツーのジャブ連打の後に、アッパー2発。最後のアッパーが当たればダウンを奪える。

フジヤマサンライズ。富士山から昇る太陽の如く、フジヤマキックからジャンプアッパーにつながる。

バク転キックからの下段回し両足蹴り、鳴門渦潮。途中から中段攻撃に移行することもできる。

フェイ　連係技の遅さをカバーするには

FEI

連係する技と技のつながりが遅く、たいてい2択になる前につぶされてしまうフェイ。といっても2択になるような連係技は、前にも書いたとおりにほとんどない。基本的に連係技は上段、それもかなりリーチが短めの攻撃で始まり、技のつながりも遅いため、適当に出していると見てから出した相手の反撃につぶされてしまう。使う距離が重要になってくるわけだ。

接近戦で、最初の上段攻撃を必ずヒットさせるかガードさせる。もしくは、わざと最初の攻撃がまったく当たらない距離か、ぎりぎり最後の攻撃が当たる距離で使う。わざと当てない場合は当然、相手の反撃も当たらない距離でないと意味がないのだが……難しい。

やはり特徴ある単体技を上手に使っていくのが、フェイを楽しく闘うコツといえるのだが、いかんせんリーチがない。こぢんまりした体型なので、全体的に攻撃範囲が小さくまとまっているようだ。そこでその単体技の特徴を生かした戦法が必要になってくる。代表的な技が残雷手と諸猛乱馬だ。前者が上段攻撃をかわす技で、2つあるコマンドのうち、立ち上がり途中で出すほうは、技の出は遅いが攻撃力が高い。上段攻撃を下段ガードでかわしたときなど、状況を見て使い分けよう。諸猛乱馬は、中間距離で爪先を当てるように牽制で使ってもいいし、接近戦でカウンター狙いもいい。適当な連係に頼らず、距離を考えて攻めよう。

種類	技　名	コマンド
打撃技	崩撃（ほうげき）	⇦中
	飛燕（ひえん）	⇨⇨中、中
	転身掃脚(てんしんそうきゃく)	⇦下、下
	旋風脚(せんぷうきゃく)	しゃがんで上
	包旋（ほうせん）	走りながら中
	竜巻包旋脚(たつまきほうせんきゃく)	上、上、上
	飛燕掃脚(ひえんそうきゃく)	⇨⇨中、中、下
	霞(かすみ)	⇨中
	包這旋(ほうはいせん)	走りながら下
	諸猛乱馬(しょもうらんば)	⇦上
	残雷手(ざんらいしゅ)	立ち上がりに⇦中or⇦中
つかみ技	地獄車(じごくぐるま)	つかみ後、相手をひきながら投げ
	表旋（おもてつむじ）	つかみ後←投げ
	裏旋(うらつむじ)	つかみ後→投げ
	谷落とし(たにおとし)	つかみ後⇦⇦投げ
	四空投げ(しくうなげ)	相手の左側をつかんで投げ
つかみ返し技	ショルダースルー	正面つかまれ時投げ
	バックブリーカー	左つかまれ時投げ
	バックドロップ	右つかまれ時投げ
	帯返し	後ろつかまれ時投げ

竜巻包旋脚。短いリーチの上段攻撃で始まり、最後の回し蹴りが出る前につぶされやすい。使いどころ注意。

諸猛乱馬。接近戦での不意打ちにはもってこいの技。フェイの技の中でも比較的出が早いが、過信は禁物。

この残雷手を当てるために、ほかの技を使っていきたい。技の出始めで上段攻撃をかわすように攻撃しよう。

飛燕掃脚は2発目の蹴りがヒットすると、最後の下段は当たらない。ガードされれば出る前につぶされる。

マリー パワフルな技で一撃必殺にかける

MARY

全体的に動作が遅いマリー。したがって接近戦が苦手で、連係技で押されると辛い戦いを強いられる。牽制にはトリプルチョップのように速い技を。そして、ヘルズムーンやトリプルチョップなどで相手のラッシュを止めていこう。

相手の攻撃を止めたら、ケンカキックで距離をとり、アリキックで牽制するようにすること。アリキックには当然、アリスマッシュなども混ぜて、2択攻撃でも仕掛ければさらによい。ただ、それだけだと簡単に攻略されてしまうので、ナックルボムやロシアンラリアットなど、遅いが比較的リーチも攻撃力もある技を、いかに組み込むかが大事になってくる。もちろん、上段から下段にいく貴重なフェイント技のパワースライサーも忘れないで使っていこう。

接近戦では、基本技のチョップやケンカキックに加え、つかみなどを混ぜて攻める。彼女の太い腕はほかのキャラよりもつかみやすい。つかんでからはプロレスラーならではの強力な投げ技で攻める。そして、上段攻撃でありながら相手の攻撃をかわすことがあるソバットも重宝する。出がかりをつぶされやすいことに注意して、相手の様子をうかがいつつ使おう。

いつも、どの技にどの技が有効か考えて行動しなければならないマリー。ひとつひとつの技は出が遅くても威力があるので、これらの技をうまく生かすことができれば、勝機が見えてくるだろう。

種類	技　名	コマンド
打撃技	ソバット	強上段攻撃
	ナックルボム	⇨中
	チョップ	上
	ケンカキック	中
	パワースライサー	⇦上、下
	トリプルチョップ	上、上、上
	ヘルズムーン	立ち上がりに中
	アリキック	⇨下、下、下
	ヘルズソバット	立ち上がりに中、上
	アリスマッシュ	⇨下、中、中
	アリソバット	⇨下、中、上
	ドロップキック	⇨⇨上
	ロシアンラリアット	⇦中
	トルネードハンマー	走って中
つかみ技	ジャイアントスイング	つかみ後、相手を押しながら←投げ
	ペンデュラム	つかみ後、相手を押しながら投げ
つかみ返し技	ショルダースルー	正面つかまれ時投げ
	バックブリーカー	左つかまれ時投げ
	バックドロップ	右つかまれ時投げ
	帯返し	後つかまれ時投げ

ロシアンラリアットは出るまでがかなり遅い。が、その分だけ威力は高い。空振りに注意して使っていこう。

ヘルズムーンは接近戦でのみ有効だが、当たらない場合もあるので注意。技名の意味は……直訳して地獄突きってことでしょうか。

アリソバットの最後のソバットはフェイントにしか使えないので、アリスマッシュをメインに使おう。

ナックルボムは遠距離から、相手の技の終わりに重ねるしかない。中間距離でもちょっと厳しいか……。

イール 上、中、下の連続と尻尾攻撃で翻弄していこう

ILL

　イールはその体型どおり、パワーのあるキャラだ。ただ、一撃ごとの攻撃が強いだけに、ほかのキャラクターと比べてもやはり遅いといえる。その短所を上、中、下段と振り分ける連係と、尻尾による特殊な攻撃で補っていくのだ。動きの速いキャラを相手にしても、前進していく技ばかりなので、手も足も出ないという事態にはならないはずだ。

　連続技としては、上段攻撃で構成されているワイルドラッシュ。上段と下段攻撃を交互に出すマッドキック、そのバリエーションであるモアマッドキックやヘイトローラッシュなどがある。

　また、下段と中段を攻撃するダークハンマーや、上、中、下段と続けて攻撃するタイニーキックが使い勝手のいい技となっている。尻尾による攻撃は、テイルラッシュが最も有効。これはダウンしている相手にも当てることができる。だが、注意したいのは、尻尾をつかまれることがあるということ。つかまれると、ジャイアントスイングのように投げられてしまうのだ。無論、投げ返しも可能だが、そんな状況にならないためにもテイルラッシュを途中で止め、ほかの攻撃に切り替えることが重要になる。尾はあくまで遠距離からの牽制用なのである。

　対戦では、連続技と尻尾攻撃をバランス良く使い、相手を翻弄する闘い方が望まれる。これでパワーがさらに生かされるだろう。

種類	技　名	コマンド
打撃技	ワイルドラッシュ	上、上、上
	ロックバスター	⇦中
	ダブルレフトハンマー	⇨中、中
	マッドキック	上、下、上
	ヘイトローラッシュ	上、下、下、下、上
	ロッククラッシャー	立ち上がりに中
	コンボロックバスター	上、中
	フェイクロックバスター	上、中、上
	タイニーキック	上、中、下（または⇦中、下）
	モアマッドキック	上、下、下、上
	テイルスラッシュ	⇦下、中、中、中
	ロッククラッシュダイブ	立ち上がりに中、中
	ダークハンマー	⇨下、中、中（または⇨中、下、中、中）
	スプラッシュハンマー	⇨上、中、中
	バッドヘッドバット	⇨⇨上、上、上
つかみ技	ボディーリフト	相手の後ろ側をつかんで投げ
つかみ返し技	ショルダースルー	正面つかまれ時投げ
	バックブリーカー	左つかまれ時投げ
	バックドロップ	右つかまれ時投げ
	帯返し	後ろ捕まれ時投げ

下段から、中段を2連発で繰り出すダークハンマー。中段から開始するバリエーションもある。

テイルスラッシュは尻尾による中段攻撃。出した後の隙が大きいので、つかまれないように注意したい。

ロッククラッシュダイブ。中段の頭突きから、前転キックを出す大技。フェイントとしても有効だ。

コンボロックバスター。上段パンチの後、両手を思いきり突き出して中段攻撃。簡単で強力な技である。

グリン 攻撃こそ最大の防御だといわんばかりの連続攻撃

GREN

攻撃から攻撃へと、次々に技を繰り出す姿が魅力的なグリン。彼の戦闘スタイルは、絶え間ない攻撃で相手を押さえ込むといった感じになるだろう。とくに上段攻撃から始まる連続技には、さまざまなバリエーションが存在する。しかも、3段や4段攻撃はあたりまえで、敵が反撃しようとしたところをつぶすこともできる。

コンビネーション技ばかりではなく、単発攻撃でも有効な技は多い。ロイヤルロールスはかかと落としのような技で、技の出始めは上段攻撃のように見えるというメリットがある。ただ、一度後ろを振り向くという動作は、相手に反撃させる隙を与えてしまうが……。立ち状態の下段攻撃やナショナルスラストは、Gボタンでキャンセルがかけられるので、フェイントとして使うことができる。キャンセルしたあとは、強上段攻撃、強下段攻撃などが出しやすくヒットしやすい。このときの強下段攻撃のモーション中に、Gボタンを押したまま方向キーを下に入れておき、技が終わった瞬間にロイヤルサマーを出すのもいいだろう。

強上段攻撃を出した場合は、ダブルハイキックへとつなごう。また、このダブルハイキックにディレイ(時間差入力)をかけようとすると、通常の強上段攻撃が出てしまう。だが、逆にそれを狙う手もあり、タイミングさえあえば、連続で強上段攻撃を出し続けることができる。

種類	技　名	コマンド
打撃技	カジュアルキック	⇨下or走って下
	ライトブラスター	⇨中
	ビッグベーン	⇨上
	ロイヤルロールス	⇦⇦中、中
	トリプルハイキック	強上段攻撃、上、上
	ナショナルスラスト	⇨⇨中or走って中
	クーパーキック	しゃがみ上
	ボチーブロー	⇦中
	アッパーブロー	立ち上がり中
	ダブルハイキック	強上段攻撃、上
	ロイヤルサマー	立ち上がり⇦中
	カスケード′(ダッシュ)	強上段攻撃、上、中、下
つかみ技	バスタードロップ	つかみ後←投げ
	クランクスピン	つかみ後、相手をひきながら投げ
	フロントスープレックス	G中
	ネックフッキングスルー	相手を押しながら←投げ
つかみ返し技	ショルダースルー	正面つかまれ時投げ
	バックブリーカー	左つかまれ時投げ
	バックドロップ	右つかまれ時投げ
	帯返し	後ろつかまれ時投げ

ロイヤルサマーは、しゃがみから立ち上がる時でないと出せない。が、技に攻撃判定が発生するのが早い。

ロイヤルロールス。かかと落としのように、足を高い位置から降り下ろす。この後に続く技がある……?

ライトブラスターは勢いよく振り上げるアッパー。パンチが出たあとに、身体が回転してしまうのが欠点。

強上段攻撃からの4段攻撃、カスケード。このタイプの連続技を多数持っているのがグリンの強みでもある。

ついに現れたトバルの王とその従者たち……

ゲームの終盤で姿を現す、いわゆるボスキャラたちの正体が明らかになったので、紹介しておこう。

まずは以前紹介したムーフーが中ボスとして登場。次に3メートルを越す超大型キャラのノーク、最後に待ちかまえるのは「第98回トバルNo.1」を開催したトバル星の王、ウダン皇帝である。

これで総計11名。果たして、大会参加者のうち誰が生き残るか？

ウダン皇帝

遠く離れたトバルという星の大爆発。脱出できたウダンの両親がこの地にトバルと名付けた。ウダンは並外れた戦闘力の持ち主で長寿。最後のトバル星人らしい。

皇帝だけあって華麗な技が多い。こうしてポリゴンキャラで見るとウサギに見えてしまうのは気のせいだろうか。

これは上段パンチか？　なんにせよ、手の大きさは尋常ではない。体の割にすばやく動くヤツの動きに、押し出されることがよくある。

ムーフー

ジャルング星から来た。言葉もまったく知らず、「ムーフー」としか言わない。ウダンが何らかの条件で仲間に入れたとか。

掛け声はやはり「ムーフー」。また、ことあるごとにこの声で叫ぶ。

とにかく変な技が多いムーフー。長い手足から出される変則的な技は、見ているぶんには楽しいが、相手にすると厄介だ。

ノーク

かなり遠いイルドアーボ星から、ウダン皇帝が自らスカウトしてきたという超怪力の持ち主。ちょっとアタマの弱い点がウダン皇帝の悩みの種である。

見よ、この画面の2分の1は軽く占める巨体。ヤツを投げることはできない。

これでオマケ？　充実のクエストモード

以前に掲載した謎のモードが正式にクエストモードと命名され、内容の詳細もつかめてきた。

舞台となるダンジョンには数々のトラップが仕掛けられてあり、プレイヤーはアイテムを取ったり、謎を解いてシナリオクリアに向けて進んでいく。各ダンジョンごとに設定された目的を達成するために、チュージやエポンたちがフィールドを駆け巡る〝3Dダンジョン格闘ゲーム〟といったほうがわかりやすいかもしれない。

モードに入ると、いくつかのシナリオが用意されているのだが、初めのうちは高レベルのダンジョンには入れない。それはその前のダンジョンをクリアすることで入れるようになる。そして最後には究極のダンジョンが待ち受ける？戦闘は通常の格闘モードと同じ。しかし、モンスターもオリジナルの技を使ってくるので、また新たな感覚で楽しむことができる。

剣の精が襲ってくる。小型の剣はガード可能。本体の中心にある紅いポイントを攻撃すれば倒せる。

エピソードーをクリア！　次なる目標はこのエピソード2。より難しい謎がチュージを待ち受ける。

ダンジョンの中で敵に遭遇することはよくある。自分もアイテムなどでパワーアップしてから向かっていけ。

岩石が転がってくるトラップ。そのほかにも落とし穴など、無数のトラップがある。対処法を覚えよう。

バラエティ豊かなアイテムが魅力！

このモードに出現するアイテムは多い。体力回復のパンや肉、さまざまな効果を持つ薬、何かを開けることに使うカギなどがある。

両手にＩ個ずつアイテムを持つことができるので、必要なものを持っていこう。また、アイテムは投げたり、足元に置いたりすることもできる。ただし、シナリオに関係あるイベントアイテムはなくさないように気をつけよう。また、用途不明のアイテムも多いので、いろいろと試してみてほしい。

パンと肉を持つチュージ。体力が多い場合はこのように、持って運んだほうがいい。ピンチになってから食べるのが得策だ。

これは薬。プレイごとに、ビンの色と効果は違う。とりあえず一度使ってみるまではわからない。敵を実験台にするのが得策。

小さいカギ。何かを開けるためのアイテムなのだろう。持っていって片っ端から試していけば道は開ける？

TOBAL No.1 トバル ナンバーワン™

開発スタッフリレーインタビュー TAKE.6

経済学部を卒業し、デザイナーの専門学校に入学、そしてゲーム制作へ。
進む方向が定まらない男が今一番熱中しているものは……「TOBAL No.1」。

何かを"デザイン"するのが好きなんです

登山家が山に登る理由を持たないようにおもしろさに理由はない

小野口正浩
MASAHIRO ONOGUCHI
㈱ドリームファクトリー所属。イラストやデザインに興味を持ち、大学卒業後はデザイン学校に入学。大手ゲームメーカーで格闘ゲームのモーションデザインを担当し、ドリームファクトリーに参加する。初代○党党首という噂が……。

当初は絵を描きたかった

———まず簡単な経歴からお願いします。

小野口　大学の経済学部を出て、デザイン系の専門学校に入学して、卒業後、大手ゲームメーカーに入社しました。そこで2本ほど格闘ゲームを作って、ドリームファクトリーに。

———なぜ経済学部からデザイン学校に？

小野口　うーん、進学するなら経済学部かなあと(笑)。高校時代にも美術系のクラブに入ってましたので、イラストやデザインに対する興味がもともと強かったんですね。

———ゲーム会社に就職したのは、ゲームの絵を描きたかったからなんですか？

小野口　いや、就職するときも、絵が描ける仕事ということで、ゲーム会社やデザイン会社の面接を受けたんです。

———絵が描ければなんでもよかった？

小野口　まあそういうことです(笑)。

———イラストの系統でいくと、やはりコンピュータグラフィックスをメインに？

小野口　いや、エアブラシを使った、普通のイラストを描いてました。

———小野口さんがこれまでに作ってこられた作品はいずれも3Dですよね。初めて作る際に苦労した点などはありますか？

小野口　最初のゲームを作る前に、2日間の研修があったんですが、それが2Dのゲーム用だったんです。でも、実際に配属されたチームで作ってたのは、研修とは関係ない3Dのゲームで。あの2日間はいったい何だったんだ！なんて思いましたけど(笑)。

———実際には、そのチームではどんな仕事を担当されてたんですか？

小野口　モーションの作成が主でしたね。

———デザインの専門学校から、就職の動機までを考えると、かなり毛色の違う職種になってしまった？

小野口　そうですね。モーションを作るのも大きな意味ではデザインですけどね。まあそれはそれでおもしろい仕事だったし、最初から絵を描けるとも思ってなかったので、それなりに楽しんで仕事をしていましたが(笑)。

———キャラクターのデザインとか、そういった仕事はされなかったんですか？

小野口　ええ、やったことないんです。

———では、今までやってきたゲームに関わる仕事というのは、全部モーション作り？

小野口　といっても過言ではないですね。トバルでは、ダンジョンの制作が主ですけど。そもそもゲームの仕事が初めてだったので、3Dに違和感はまったくないですね。逆に今では、2Dのゲームのほうが作り方を知らない分、大変かもしれませんね(笑)。

———トバルにダンジョンを入れようといい出したのはどなたなんでしょう？

小野口　社長の石井です。今回のダンジョンはおまけのつもりだったんですよ。格闘の動きを利用してダンジョンの中を動き回って、ボスが出てくればそれでいいじゃないかということだったんですけど、みんなの意見を入れているうちに、大きくなってしまった。

———小野口さんはトバルでは、どのキャラのモーションを担当されたんですか？

小野口　オライムスとホム、それからダンジョンのモンスターですね。といっても、ダンジョンそのものの作成のほうが大変だったので……6対4くらいでダンジョンに力を入れてましたからね。そういえば、発売までにオ

〆切直前の忙しい最中、ありがとうございました。というわけで、小野口さんのヒゲは忙しさの証なのです。

小野口氏が調整に苦しんでいたダンジョンも、ようやく完成が近づいてきた。格闘ゲームのシステムをそのまま生かし、3Dダンジョンで謎を解く感覚は新鮮。用意されたダンジョンは、ぜひともクリアしてみよう。

ライムスをもうちょっと強くしてあげないと。
――――弱いんですか？
小野口　パンチを当て身投げする要素が入ったんですが、そうすると、現状でパンチしか出せないオライムスは……。
――――ああ、なんでも投げられてしまう。
小野口　そう。蹴り技も入れないと（編集部注：現在では蹴り技もかなり入っています）。

あえて大きいモーションを

――――ホムの動きって松田さん（前号に登場）がアイディアを出してるんですよね？
小野口　松田さんのアイディアというより、松田さんの動きそのものですね(笑)。五反田のモーションキャプチャースタジオで、松田さんが「こんなのどう？」とか言いながら動いたデータが、そのまま入ってます(笑)。
――――キャラクターのモーションというのは、ほとんどがモーションキャプチャーで撮った動きなんでしょうか？
小野口　うーん、オライムスはそうでもないかな。グリンなんかは、ほとんどモーションキャプチャーのデータですけどね。
――――モーションキャプチャーをする際に実際に動く人というのは、格闘家やアクションスターと聞いたんですが。
小野口　そうですね、実際にそういう人に来てもらって、動いてもらいました。そこで思ったんですが、概して格闘家の動きというのはシャープでムダがないので、見ていておもしろくないんですよ。どちらかというと、アクション系の人の動きのほうがおもしろいので、実際のデータもそういう人のモーションを多く使っていますね。例えばジャブとかの小技でも、格闘家の人だったら1秒間に6発くらい出せるじゃないですか、でもそれをそのまま使ってしまうとゲームにならない。だから実際にゲームに使うパンチは、あえてテレホンパンチにしてますけどね。
――――テレホンパンチとは？
小野口　見ていて繰り出すのがわかるほど、遅いパンチのことで、ボクシング用語です。
――――小野口さんは格闘技が好き、というか詳しいんですか？
小野口　どちらかというとサッカーに詳しいですね(笑)。キックを出すという点では格闘技に近いかもしれないですけれど(笑)。

おもしろさに理由はない！

――――小野口さんから見た、TOBALの一番のウリはどこでしょう？
小野口　格闘であるないにかかわらず、どんなジャンルのゲームでも、特定の部分だけをピックアップして、そこがいいとか悪いとかではなく、僕から見て最も大事なポイントはそのゲームがおもしろいか、そうでないかというそれだけのことだと思っているので、そういう意味でいえば、このゲームはおもしろいぞ、と胸を張っていえますね。
――――でも、おもしろさにはやはり理由があるじゃないですか。
小野口　いや、ありません。登山家が山を登るのに理由がないのと同じです。おもしろいことに理由があるんだったら、誰にでもおもしろいゲームが作れますよね。終わってから、ここが良かったというのは簡単なんですけど、作る前に、ここをこうすればおもしろくなるっていうのは、すごく難しいんですよ。
――――小野口さん自身、ゲームはよく遊ばれるほうなんですか？
小野口　いえ、やらないです。家電関係、得意じゃないんですよ(笑)。
――――昔からゲームはやらなかった？
小野口　ゲームセンターにはちょくちょく通っていましたけどね。シューティングゲームがけっこう好きで。
――――でも、コンシューマはやらない？
小野口　買ってまではやらないですね。ゲーム機も持ってないし。寂しいじゃないですか、自宅でひとりでゲームしてるのって。中学生の頃は、X1というパソコンで「ザナドゥ」とかをやってましたけどね。
――――じゃあ、今一番熱中しているゲームというのも……ない？
小野口　いや、ありますよ。もちろんトバルですけどね。

リージョンという新たな世界でロマサガが生まれ変わった

Produced 河津秋敏

Theatrial Direction 石井浩一

Graphic Direction 津田幸治

■スクウェア
■RPG
■1997年春発売予定
■価格未定
■メモリーカード対応

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

フリーシナリオで、GB，SFCに新たな世界を築き上げた、サガシリーズの最新作がこの「サガ・フロンティア」。PSという新たにステージで、スクウェアはどんな物語を魅せてくれるのだろうか？

©スクウェア　イラストレーション／小林智美

時は1989年12月。FFで正統派RPGの柱を確立したスクウェアが、当時新たなRPGの流れを創り出そうと開発に着手したのが、ゲームボーイ版「魔界塔士Sa・Ga」だった。実験色の強かった同作は、数年の歳月を経てゲームボーイ、スーパーファミコンで計6作も制作されるほどの人気シリーズにのし上がり、もう1つの柱になっていった。その魅力はフリーシナリオ、FFとは一味違う硬派なストーリー、豊富な武器、アイテム、そしてキャラクター……。特に大人にまで熱狂的なファンを持つ作品でもある。

PSでリリースが決まった「サガ・フロンティア」は、これらすべてのサガシリーズのいい部分を継承し、新たなシステムを導入しながら生まれ変わった。これからその新たな魅力を解説していこう。

SaGa Frontier サガ フロンティア

Mode in Region（領域）――新たなるサガ・フロの舞台は何でもありの多様な世界

●リュートの家

●闘技場ー通路

●針の城

ご覧のように、サガ・フロの舞台はある意味一貫性がない。つまり、そこにどんな人が住み、それぞれの世界がどんな交流を持っているかわからない。我々が見知らぬ土地へ旅行するときに感じる、ドキドキわくわく感を、このサガ・フロでも感じることができる。

●ボロ

●クーロン

グラフィックは「聖剣伝説」チームが参加 これまでにない〝色〟が見えてくる

サガ・フロンティアの舞台となる世界は、〝未知なる領域〟フロンティア。ここにある国（あるいは街）は、リージョン（領域）と呼ばれ、パッと見で一貫性がない。例えば非現実的な魔法の王国であったり、ジャングルの一軒家であったり、電子回路のサイバースペースであったりする。これまでのサガシリーズの場合、キャラクター個々がいろんな生い立ちを持つにしろ、とにかく最終的には共通の目的のために戦うことになっていた。それがこのサガ・フロにはないのだ。

サガ・フロにはいろんなキャラクターが登場するが、それぞれが、独自の目的のために動き、物語を進める。もちろん、そのリージョンの特性が、物語を進める上で重要になってくることもあるし、リージョン同士は、人、物、情報が流通しているため、まったくの無関係というわけではない。しかし、明らかにこれまでのシリーズの、〝中世騎士の冒険物語〟というような、はっきりした時代設定を持っていないのだ。ゆえに、この「サガ・フロンティア」は、名称から〝ロマンシング〟という文字を排除することにしたらしい。

さらに、これまでと違う世界観を表現するために(それだけのためではないが)、グラフィックに「聖剣伝説」で活躍していたチームも起用した。同じ３ＤＣＧで描かれていても、ＦＦⅦのデジタルっぽさに比べ、よりアナログっぽいポリゴン、色使いを目指したいとのこと。グラフィックに限れば、ここには、これまでＧＢやＳＦＣを構築してきたロマサガの世界などみじんもない。それがスクウェア、サガ・フロチームの潔さなのだ。まさにこれはフロンティア精神に則ったゲームである。

ディズニーものを思わせる、ファンタジーなグラフィック上で動き回る主人公の１人ブルー。こういった世界だけでなく、原色の街、薄暗いクーロン、ドラキュラの出てきそうな城など、さまざまなリージョンがある。

SaGa Frontier サガ フロンティア

Mode in Tribe（種族）——種族という運命をかかえキャラクターたちは往く

Blue ブルー

【Human/男】マジックキングダムという、魔術がすべてのリージョンに双子として生を受ける。しかし、ここでは双子が誕生した場合、一方をその手で倒さない限り本当の魔術は得られないという。血を分けた兄弟を倒すため、彼は旅立つ。

Emiria エミリア

【Human/女】結婚のため引退した元トップモデル。結婚の約束をしていたレンが、何者かの手によって殺されてしまい、彼女はその犯人として監獄送りに。婚約者を殺した犯人を追うため、彼女は脱獄を計ることに。

Coon クーン

【Monster】彼が住むリージョン・マーグメルは、崩壊寸前でいままさにリージョンとしての寿命が尽きようとしている。そのわずかな寿命を支えているのは、たった1個の指輪のパワーだった。クーンは、その指輪の兄弟を集める旅に出る。

T-260G

【Machine】かつての戦争に名を残し、いまでは忘れられた数々のアイテムが掘り出されるリージョンがボロ。T-260G自身もここで掘り出された。しかし、彼には大事な任務があったはず。彼は任務を思い出し、それを達成するために旅立つ。

主人公の数だけ物語がある伝説のフリーシナリオは？

サガシリーズといえば、いろんな宿命を持ちながら戦うキャラクターの個性が、その人気の１つとなっていた。このサガ・フロでもそのへんのキャラクター性は、細心の注意を払って作られているし、グラフィックもこれまでの雰囲気を継承していないとはいえ、個々の表情までわかるくらい、しっかりと描き込まれている。

このサガ・フロのリージョンに住む種族は、実にさまざま。人間、妖魔、モンスター、機械。リージョンの特性同様、彼らの種族、生い立ちは物語に大きく関わってくる。もちろんサガ伝統のフリーシナリオは健在なのだが、今回は主人公の数だけエンディングが用意されている。つまり、ほかの主人公たちと途中で絡むこともあるが、目的は一緒ではないため、敵になることもあれば、仲間になることもあるし、ただ素通りするだけということもある。これまでのシリーズなら、悪の根源である何者かを倒すため、スタートは違うけど各主人公が協力しあい、世界を救うというものだった。しかし、このサガ・フロはそれぞれの主人公ごとの事情で話が進み、完結する。例えば、双子の兄を倒し、真の魔法使いになるため戦うヤツのお話。あるいは誰からも好かれる正義のヒーローを目指し、戦うヤツ。何かしら途中で出会うかもしれないが、仲間にはなりそうもない。そんな話ばかり。全部の主人公が、このサガ・フロの世界の中で、何らかの関係を持ちながら、それぞれの道を歩んでいるのだ。

各種族の特徴

●ヒューマンタイプ
あらゆる武器。防具の装備が可能。戦闘中の行動に応じて、自分で技を編み出し、能力を成長させる。また、術は術屋で購入でき、自分で取得も可能。

●メカタイプ
あらゆる武器、防具の装備、使用が可能。そのボディに固有の専用武装があり、その強化と改造で変更できる。ソフトウェアを搭載し、学習機能で成長する。

●妖魔タイプ
あらゆる武器、防具の装備、使用が可能。戦闘を繰り返すことで妖術を取得。敵を自分の武具に吸収することで能力を拡大。吸収した敵の能力や特性を自分の物にする。

●モンスタータイプ
装備はアクセサリーのみ。妖魔と同様、敵の持っている能力を吸収し、自分の能力との組み合わせで新たなモンスターに生まれ変わる。敵の特殊能力も自分の物にできる。

主人公キャラクター・クーンのモデリングデータ。すべてのキャラクター、すべての向き、動きに関して、このように３Ｄモデリングしていく。ここでしっかりと作り上げるので、以降キャラクターをどのように動かしても不自然ではなくなるというわけだ。

SaGa Frontier サガ フロンティア

(戦闘) Mode in Battle——やっていることは複雑なれど戦闘の見せ方はシンプルに

カメラアングルに注目!! バトルシーンスタート

これは、フィールドなどで敵と遭遇し、バトルに入るシーンを連続写真で見てみたもの。ちょっと見は暗がりから敵と味方パーティーが見えてきたな程度にしか見えないかもしれないが、じっくり見ると実は違う。敵と味方が見えてくるとともに、だんだんアップになり、しかもその地面が回転している。これがどういう意味を持つのかは、不明。この間に陣形を組むのか？

マジックの攻防を連続で見ろ!

バーミリオンサンズ

戦闘に関してはわかっていることは少ない。その少ない情報のなかから読者諸氏にお伝えしよう。

まず、これまでのシリーズと大きく違うのはその位置関係。これは自分が右、敵が左というスタイルから大きく変化し、いろんな位置関係で戦闘が展開する（ただし、陣形の有無、どうすれば位置関係が変わるかは不明)。戦うメンバーも、出会った仲間を戦闘が始まってから選んで出撃されるというスタイルになった。もちろん敵の特性に合わせてパーティー編成をしてもいいし、気に入ったやつらだけを育てまくることもできるというわけだ。基本的にロマサガ3であったようなマスコンバットモードはなくなったと考えてよさそう。武器、技、特殊武器、術などは、このサガフロにも生かされている。

今回のチーム編成自体が硬派なRPGを作ろうとするスクウェア精神の表れなのです

SaGa Frontier サガ フロンティア V.I.P.インタビュー

今回発表されたスクウェア新作４タイトルの中で、唯一のスクウェア生え抜きタイトルといえば、この「サガ・フロンティア」だ。そのスタッフも錚々たるメンバーが揃っている。これまでのシリーズをまとめてきた河津氏のもとに、企画としてチョコボの生みの親と言われる石井氏、グラフィックに聖剣伝説チームから津田氏が集った。ＰＳでもＦＦと並び、スクウェアの支柱となるソフトになるに違いない。

成長のしかたの面白さ それがサガの魅力

――ＰＳユーザーの中にはもしかしたら、サガシリーズを知らない人がいるかもしれないので、サガって何？　というあたりからお話いただきたいんですが。

河津　任天堂でゲームボーイという携帯用ゲーム機が出るというので、じゃあなにか作れないかと。携帯用機に合い、手軽に遊べて、スクウェアの色の出るようなＲＰＧ。そこでサガを始めたわけです。

石井　当時、ＦＦシリーズをやっていた人間に声がかかった。僕は一応企画を担当したんですが、ＦＦⅢも並行してやっていたので、サガはどっちかというと最初のノリを決めるところに参加していた。

津田　僕はまだスクウェアにいなかったですね。そういう意味では外からユーザーとして見ていました。で、発売してすぐに買ったん

ですよ。つらかったですね、ゲームボーイじゃあ。あれ以来目を悪くしまして（笑）。

河津　面白かったんですけど、画面が小さい上にスクロールするとなんだかわからなかった(笑)。でも成長の仕方が種族によって違う。そういう部分の新しさ、面白さがあったんじゃないかなと思っています。

──GB、SFCでサガは3作ずつリリースされたわけですが、それぞれの機種で差別化のようなことは考えていたんですか？

河津　ゲームボーイの時は世界観とかよりも、手軽さを前面に押し出して作っていました。しかし、SFCのロマサガは、まず世界観ありき。これをガチッと固めて、その上にゲームを乗せていこうとあたりを意識していたんで、そのへんは違います。

──もともとサガシリーズは、河津さんがメインでやってらして、今回のPS版で、久々に石井さんや、津田さんと組むという形になった。どうしてこういうチーム編成にしたのですか？

河津　ロマサガは社内でグラフィックが弱いと言われていたんです。で、PS版はグラフィック面でも内容でもクオリティの高いものを作っていこうじゃないかと考えていた。ちょうどその時、「聖剣伝説3」が終わったということもあり、聖剣のグラフィックメンバーを集めたんです。

石井　僕の場合、河津とはFFⅠ、Ⅱと一緒で、それ以来になるんですが、その頃の企画のスタイルでまたゲームを作ってみたいというのが参加させてもらった1番の理由。僕の方から組ませてくれと言ったんです。「ここはこうだから」とか決め付けて企画を立ち上げるんじゃなく、久々に河津と企画のキャッチボールみたいなのがやりたかったんですよね。

津田　グラフィックから見ると、サガは僕の思っているところと近いし、ファイナルファンタジーとは違うニュアンスでできるだろうと思ったんです。つまり、サガなら面白いことができそうだなあと。

フロンティアは自分達の心境を表わしている

──具体的にサガフロの内容をうかがっていきたいのですが、タイトルを「サガ・フロンティア」としたのはなぜですか？

河津　単純にいえば、ハードが変わるので名前も変えたいと。本当は全く違う名前にしたかったんですが、名前の継続性や浸透性を含めて、サガだけは残した。フロンティアというのは、自分たちの心境と、ゲームの中の世界が"新しい世界"であるという意味をこめて名付けました。

──今回はそれぞれのキャラクターによってエンディングまで違うという形になっていますが、それはロマサガシリーズに対するアンチテーゼなのですか？

河津　というか、ロマサガは1つの目的があって、各キャラがそれに突き進むというような発想が1のときからあった。僕自身、マルチエンディングのゲームが好きじゃなかったし、全部のエンディングを見ないと終わった気がしないというのは、ユーザーにとって気持ちいいことではないと。で、これまでは意図的に途中は分岐しても、目的を一緒にしようとしていた。しかし、PSは容量的には余裕があるので、例えば10人いれば10個エンディングがあったりとか可能ですし、そういう中で1人1人違った話を作るという部分を出すこともできるかなと思ったわけです。

──舞台となるリージョンも、非常にバラエティに富んでいますね。それはキャラクターを生かすためなのか、あるいはロマサガ的な統一した世界じゃないものを出すためなのですか？

河津　キャラクターの設定の部分でいえば、やっぱり一つの世界観の中で物語を作るとすると、その枠の中で人間も作らなければならないので、あまり変わった人は出せない。世界観があることによってゲームが成立しているという意味からいえば、その枠からはみ出した人間を作るのは反則技だし、そういう部分でロマサガ3は、特にキャラクターの設定の部分では行き詰まりを感じていたんです。ユーザーから、もっと自由な生き方がしたかったという意見もあった。それなら最初から自由な生き方ができるような世界にしてしまおうということなんです。リージョン（領域）という汎用性のある世界を設定したのもそういうところからです。

──リージョン間を行き来する乗物のようなものもあるとか。

石井　リージョンシップというんですが、これはリージョンという世界を象徴するものといえるかもしれません。つまり、こういうシップも存在する不思議な世界なんだということです。実際リージョンシップが、リージョンそのものであるということもあるし、単純にリージョン間を移動する、乗り物としてだけの存在ではないんです。まだお見せすることはできませんが、楽しみにしていただいてけっこうですよ。

他のチームに対するライバル意識はないといったらウソになるでしょう

九龍 Kowloon

行く場所や選ぶキャラにより絵の雰囲気は全く異なる

――バトルシステムのほうは、また一味違ったシステムになっていますね。

河津　今回のバトルは、どうせ仲間にできるんだったらいろんな組み合わせで戦わせたい、というところから始まっています。例を挙げると、１回で出せるのが５人までで、その５人組をいくつか作っておいて、バトルに入るときにどの組を出すか選ぶ、という発想ですね。どれを出すか決めてしまえば、あとは普通にコマンドを入れて戦うだけです。ただし今回は位置関係がこれまでのシリーズとは違うので、それがかなり戦い方に影響するでしょうね。

――自分のパーティーの後ろから敵が攻撃するということもありますよね。その方向の決まりかたというのは？

石井　いくつか簡単なフォーメーションはあるんですけど、普通のSLGのように、そのキャラクターをマス目の上で一歩前に出して攻撃とか、そういうものではない。操作は従来のコマンドルールと同じなんですけど、行動の種類によって位置が変わっていったり、状況がフリーになっていったりするわけです。今までのバトルの方法を変えないで、戦略がより面白くなってます。例えば、１人が後ろから回り込もうとしたんで、次の人がこういう攻撃ができたとか、特産物がいっぱい出てくるんですよ。それはやっぱりパラメータによって順番が決まる要素でもありますし、ユーザーには読み切れない部分でもある。「ああ、こうくるのか」って面白くなると思います。

――グラフィック的にも、かなり雰囲気が変わったと感じます。同じPSのFFⅦと比べても、絵の持っているテイストが違いますが。

津田　同じようなモデリングを使ってはいるんです。意識としては、FFⅦと違うもの色にしようというよりも、作品として面白い形にしたいと考えている。リアルになりがちなモデリングで、多少なりとも華やかさがある空間を作りたいと、いうふうに意識しています。

河津　キャラクターによって明るいノリのやつや、すごくマジなやつとかいろいろいますので、そこでゲームの雰囲気も変わります。行ける場所や行く場所によっても絵がぜんぜん違うんですよ。

――ところで、みなさんはRPGで一番重要なのは何だと考えていますか？　あるいはどういったことを意識してRPGを作られているのでしょうか？

河津　実際ユーザーによって見ているところが違うので、いろんなユーザーを包むように作らないといけない。一番支持されるのは、その辺の幅広さだと思います。でもあえて挙げるなら、キャラクターの成長ですね。これが一番面白いところであり、一番大切な部分。そこに新しいものがあるか、継続性があるか。初めの３時間と終わりの３時間で、ゲーム性が違っていても、知らず知らずのうちに違った楽しみ方をしているというように。そういう部分を盛り込んでいこうと思っています。

石井　毎回新しいことにチャレンジするとか、気持ちよさを追求するとか、そういうところでRPGの善し悪しには差がつく。サガのように、広場を与えられて好きに遊びなさいというゲームは、何をやっていいかわからない人にはつまんないと思います。でも、自分でこうやって遊びたいと考えられる人は、１本道のRPGより、サガの方を選ぶんですよね。これはFFとは違った位置づけで伸びていくと思います。

津田　１人１人が前向きに、練り込めるだけの時間とやる気が大切ですよね、やっぱり時間との戦いになってくると、つい練り込む部分というのが少なくなってくるわけです。そうした時間や環境が一番大切だと思います。

――今号で他のタイトルも発表となりました。各タイトルに対するライバル意識はありますか？

石井　なければウソじゃないですか？　実際そういうライバル意識は自然に高めているという感じかもしれませんけど。

河津　ほかのチームがいいものを作っていれば負けたくないと思うし、もう少し自社内からタイトルが出たほうがいいんですけど。そうすれば、いい形でライバル意識が出てくるようになりますよ。

AKITOSHI KAWAZU
河津秋敏 Producer
開発第２部取締役部長。FFⅠ、Ⅱ、GB版、SFC版サガシリーズを開発。「ロマサガとは違ったRPGの形を作ります」とのこと。

KOHICHI ISHII
石井浩一 Theatrial Director
開発第２部企画チーフ。FFⅠ、Ⅱ、Ⅲ、魔界塔士サガ、聖剣１、２、３の企画チーフ。ちなみにチョコボの生みの親。

KOHJI TSUDA
津田幸治 Graphic Director
開発第２部グラフィックチーフ。聖剣伝説３を担当。「開発一同まさにフロンティア精神で手の込んだことをやっています」と語る。

もうひとつの『ファイナルファンタジー』胎動す

FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジー タクティクス

■スクウェア■シミュレーションRPG■1997年春発売予定■価格未定

「TOBAL No.1」で本格的なPS参入を果たしたスクウェアが、驚愕すべき新タイトルの開発を進めていた。今回は、その第1報をお伝えしよう。

「FF」の新たなる伝説はシミュレーションRPGで語られる

年末発売予定の大作RPG「ファイナルファンタジーⅦ」。このFFⅦの姉妹作に相当するシミュレーションRPGが、このたび発表された、「ファイナルファンタジータクティクス」（FFT）である。

壮大にして多くのファンをとらえて離さないFFの世界観を、さらに広げるというFFTとは、果たしていかなる作品なのだろうか？

映画の１シーンのような情景。これもFFTの１面に過ぎない。

©スクウェア

召喚魔法 バハムート

強力なブレスですべての物を業火に包み込む、驚異の召喚魔法、バハムート。FFTではこのほかにもお馴染みの召喚獣が多数、さらに新たな召喚獣も登場するらしい。

[バハムート]

FFの世界ではもはや欠かせなくなった召喚獣の1つ。その威厳ある姿と敵を絶望させる攻撃力に惚れ込んだ人も少なくないだろう。召喚獣がいるということは、あの職業もあるのかも？

戦場マップにはプレイステーションの機能を生かした3Dポリゴンが使われ、迫力ある戦闘シーンが画面内で繰り広げられる。戦場が高低差のある3Dで表現されることにより、平面では表現しきれなかった世界が展開されるのだ。

たとえば、建物を回り込んで敵まで誘導される魔法弾。たとえば、崖の上へ一気にジャンプ攻撃を行う竜騎士。キャラクターの特徴を活かしたさまざまな、そして個性的な攻撃を、視点を自由自在に動かしながら眺めていくうちに、プレイヤー自身がその世界にとけ込んでしまうことであろう。

3D画面で炸裂するバトル

攻撃魔法 メテオ

目標に向けて巨大な隕石をたたき落とす魔法、メテオ。3D画面で見ると、迫力も重量感も倍増。その攻撃力の凄さをあらためて実感することだろう。

黒魔道士

主に攻撃系の魔法である「黒魔法」を取り扱う、頼りになるジョブ（職業）。左の写真にある壮絶な攻撃魔法メテオも、彼の手によるものだ。

キャラクターたちは"ジョブ"により成長していく

FFTでは、ファミコンのFFⅢやスーファミのFFⅤで採られていたジョブシステムが採用されている。ジョブ数は20種以上。さらに、そのうえにさまざまな特殊能力を付加する〝アビリティ〞も、400種以上が用意されている。これらのジョブとアビリティを組み合わせてキャラクターを成長させることで、自分だけの個性豊かなパーティーを作ることができる。

ジョブ（職業）の違いは、その外見から一目見ただけで分かるようになっている。

[ナイト(男)]

剣術に長け、騎士道を重んじる戦闘の花形的なジョブ。最前線に立ってザクザク敵をなぎ倒すことだろう。

[ナイト(女)]

剣術に長けたジョブ。すべてのジョブには男女別のビジュアルが用意されている。能力に違いがあるかはまだ不明。

[竜騎士]

ジャンプ攻撃で頼りにした人も多いだろうジョブ。FFTでは立体的で迫力あるジャンプが拝めそうだ。

[見習い戦士]

FFⅢの「すっぴん」にあたる。ゲーム中に加えられる傭兵に初期設定されているジョブ。これといった特徴はない。

[チョコボ＋見習い戦士]

そのプリティーな容姿で人気爆発のチョコボ。今作も移動手段として登場するほか、図のようにジョブと何らかの関係があるかも？

[侍]

騎士道とは似て非なる武士道に生きる、刀を主要武器とする剣士。このジョブ特有の武具も数多く登場するに違いない。

[踊り子]

華麗な踊りを応用して攻撃するジョブ。画面上のチビキャラが細かな動きを見せてくれるのはFFシリーズのお家芸。

[算術士]

現在のところ「数を操るジョブ」としか明らかになっていない。ほかにも初お目見えのジョブが多数登場するようだ。

[白魔道士]

主に回復系の魔法で構成される白魔法を操る魔道士。パーティーを陰から支える、戦いには絶対に欠かせないジョブ。

[黒魔道士(男・女)]

敵にダメージを与える攻撃系の魔法を得意とするジョブ。彼らが操る黒魔法も、新しいものが登場するかも?

謎に包まれたゲームシステムとストーリー

SYSTEM

戦闘システムについて現在分かっているのは、左画面ぐらいの大きさから最大で16×16キャラ分の戦場で行われ、参加するメンバー数人を控えの中から選択するということのみ。イメージとしては、FFシリーズの戦闘シーンが3Dで展開される感じ。比較的小規模な戦闘を積み重ねる形のようだ。

敵モンスターたちも、FFシリーズでお馴染みの方々が多数登場。でも、後ろ姿は初公開。

基本はやはりクオータービューか。ちなみに、マップ上のキャラクターは2Dグラフィックで描かれている。チョコボの姿も見えるが？

VISUAL EFFECTS

バトルシーンやイベントシーンがどのように構成されストーリーを形作っていくのか不明だが、ゲーム中にはさまざまな「見せ場」的イベントが登場するようだ。

すべての舞台がポリゴンで作られているため、実際のゲーム中はプレイヤーの任意の視点から戦場を眺められる予定だが、見せ場となる主要なイベントシーンでは、自動的なカメラワークで演出してくれることになるらしい。

橋の上で竜騎士同士が一騎討ちをしているシーンを、視点を回転させながら眺めてみる。映画的カメラワークで臨場感もさらにアップ。

戦場で発生したイベントシーンから。主人公と言い争う騎士ディリータ。主人公は何かから逃げだそうとしているのか？　想像はふくらむばかり。

騎士ディリータ
「ラムザ、剣をすてろッ！
今ならまだ間に合うッ！

ラムザ
「わからないんだ！
ディリータ、きみにはわからないッ！

[主人公・ラムザ]

主人公であり、プレイヤーの分身になるであろう人物。彼の生い立ちやシナリオ上の設定など、そのすべてが今現在は秘密のヴェールに包まれている。見た目は騎士のようにも見えるが……？

[ヒロイン・オヴェリア]

ヒロイン的存在のキャラクター。主人公やストーリーとの関わりは不明。主人公の恋人か、あるいは兄妹なのか？　白魔道士系の能力の持ち主にも見える。

教会でオヴェリアが祈りを捧げているのを、後ろで主人公が見守っている。このシーンはいったいどんな状況でのものなのか？

老人
「ここだけの話じゃがな…、ラーグ公は
ゴルモリーナ砦に囚われているらしい

物陰に潜む老人から重要な情報を聞き出すというシーン。ラーグ公とは？　そしてなぜ城に捕らわれているのか？

STORY

システム同様、FFTはそのストーリーについてもほとんど明らかにされていない。

主人公であり、おそらくプレイヤーの分身となるラムザ。そしてヒロインであるオヴェリア、さらにはラーグ公、騎士ディリータなど何人かの名前は画面から判別できる。だが人間関係やストーリーとの関わり合いは、そのすべてが謎につつまれたままである。

時間、体力すでになし!!
一刹那がすべてを決める

ブシドーブレード
BUSHIDO BLADE™

■スクウェア■対戦格闘アクション
■1996年冬発売予定■価格未定

室町時代から伝わる総合剣術道場の秘密組織である暗殺集団。そこから脱走したメンバーを追って、刺客が放たれた!!　時間も体力も関係ない、一撃必殺の武器を使った決闘が始まる……。勝負を決すはただ１つ、「斬るか斬られるか」。この"剣術における一瞬の駆け引き"をみごとに再現したスクウェアの新作、それが「ブシドーブレード」なのである。

©スクウェア／ライトウェイト

中国地方の山中にひっそりとたたずむ、一軒の建物。「鳴鏡心当流」と呼ばれる、室町時代以来、五百幾年の伝統を誇る総合剣術の道場であった。その名を「鳴鏡心当流宗家道場（鳴鏡館）」という。この流派は、日本刀のみならず、さまざまな武器を駆使するのが特徴であった。

また、鳴鏡館には、もう１つ別の顔があった。それは〝陰〟と密かに呼ばれる暗殺集団としての存在である。鳴鏡館がいつ頃、なぜ、〝陰〟を組織するのに至ったかは定かではないが、鳴鏡館の修行者の幾人かは〝陰〟であり、それは、他の修行者のあずかり知らぬところであった。

ある日、〝陰〟の一人が道場を脱走した。〝陰〟の存在が外部に漏れることを怖れた鳴鏡館は、その事実を知るやいなや刺客を放った。残された〝陰〟にくみする者たちである……。

一撃必殺

陰と刀の組み合わせは自在なり

このゲームでは、キャラによって使用する武器が決定されているのではなく、キャラと武器とを組み合わせての選択が可能である。動きは軽いが非力なキャラや、力はあるが遅いキャラ、といった人の特性と、長く重い武器、軽いが短い武器といった、特性を組み合わせることで、戦略が全く異なるさまざまなキャラに仕上げることができる。組み合わせにより、相手にとって有利、不利が生まれることになるのはまちがいない。

また、武器の構え方もいくつか切り替えられるようだ。多少体格より大きめの武器を選択したら、大上段に構えて振りを鋭くしてみたり、短い刀なら防御を重視して下段からカウンターを狙うなどといった具合に、構えの選択によっても戦略が変化するかもしれない。武器によって不可能な構えもあるだろう。さらに戦況の変化に応じても、適切な構えの選択を迫られることになると考えられる。

風門（カンヌキ）

28歳。男性。琉球の出身。逆立ったヘアスタイル、鋭い眼光が特徴。彼の前に立った敵は、まるで、目に見えぬ糸を張り、相手に絡ませて息の根を止める「かんぬき」という秘術にかかったかのごとく身動きが取れなくなるといわれるところから、この名がついた。

ウチカタナ 紅葉切

名刀匠、備前國宇甘永渓により、人の念を封印する力を込められたとされる主要武器。室町時代後期、向原神和斎という備前の武士の依頼で生まれたものである。この刀を手に入れた向原神和斎こそが、後の「鳴鏡心当流」の開祖となる人物である。

ブラック・ロータス

36歳。男性。アイルランド出身。名前の由来は、その戦いぶりが、敵を苦しませることなく、一瞬にして決着をつけるところから、この世の苦を忘れて静かに死ねるという黒い蓮＝夢楽樹の実（ブラック・ロータス）に例えられることによる。

御門（ミカド）

22歳。女性。京都出身。
「鳴鏡心当流」の修行者だが、本来の職業は巫女である。そこから、神が降臨する門＝御門にちなんでその名がついた。長い黒髪と、印象的な瞳、そして、袖の大きな巫女装束が彼女の特徴といえるだろう。

一打必滅、失敗＝死なり!!

戦いの最中にも構えは変更可能。さらに携行する武器により、構えの幅は変化する。

　この作品の大きな特徴は、剣（もしくはそれに類する武器）を使った果たし合いであるということ。つまり、致命傷となる攻撃を決めることができれば、その時点で（たとえそれがたったの一撃だけだとしても）勝敗は決することになるのだ。どんなに屈強な男でも、致命傷を負えばそれで倒れるのは当然。だが、そんな大技を決める前に、斬る、突く、払うなど、剣術の基本というべき攻撃をマスターし、いかにして攻撃の届く間合いまで相手に接近するか、といった〝間合いの駆け引き〟に長ずるということが重要となってくる。このゲームでは、間合いを計るために、いろんな行動が許されており、いわゆる一般的な格闘ゲームでいうところの、〝逃げる〟という行動は、戦いにおいて非常に重要なカギを握ることになる。回避は全力で、攻撃は的確な選択ですばやく、そんな戦いが要求されるのだろう。攻撃を受ける相手の状態によって、与えるダメージに変化もあるらしいが……。

風門が御門の胴を断つシーン。これならおそらく致命傷だろう。すなわち一撃で勝敗が決してしまうということだ。

ダメージゲージは……ない

　基本的に、画面に表示されるのはキャラクターと背景のみ。いわゆる体力ゲージや時間の表示などはいっさいない。致命傷を食らった場合は即、負け。真剣勝負に制限時間などありはしないということだ。ただ、浅い打撃は致命傷にならないので、腕が動かなくなったり、動きが鈍くなるといった演出でダメージを表現するとのこと。

攻撃によりエフェクト（演出効果）が変わる。これは攻撃力を表したものなのだろうか。

上の写真と見比べてもらいたい。光の色は何を表す？

頭に包帯のようなものを巻いているが、どこで手当てを受けるのだろうか？　対ＣＰＵ用の演出か……。

そして、陰……

闇に光る鋭い眼光……。今回紹介した３人のほかにも、まだまだ〝陰〟は存在するらしい。彼らの素性とは？　そして、彼らに携えられる武器はいったいどんなものが？　まだまだこのゲームに隠された謎は多い……。

戦いの場は一つにあらず

WORLD

通称「陰陽の迷ひ城」をワイヤーフレームで表現した画像。配置されたオブジェクトの多さと、地表の高低差がはっきりとわかる。すべての戦いはこのワールドの一部、フィールドの中において繰り広げられる。

戦いの舞台となるのは、「鳴鏡館」の刺客たちが抜け人を追い詰めた、小高い山に残る城跡である。ここは、戦国の世から江戸時代にかけて、俗に「陰陽の迷ひ城」と称されたほどの広大な面積と複雑な地形を持っている。この城跡（ワールド）の一区画（フィールド）で「陰」たちは戦うことになる。

フィールドは階段や竹やぶ、灯籠など、起伏に富んだ地形や障害物（エリア）で構成されており、その高低差などを利用した戦術を取ることが可能である。また、それに合わせた攻撃法（高いところから飛び降りながらの攻撃や、相手のいる場所へのジャンプなど）もあるだろう。さらにフィールド間の移動が可能な場合があるらしい。

AREA（橋）

高低差のある橋。欄干に飛び乗ったりできるのだろうか？　橋の下には降りることできそうだが……。

AREA（竹藪）

風流な竹藪。エリアにある障害物に刀が接触して、攻撃できなくなるといった状態もありうるのだろう？

AREA（松）

なんと松の木まで再現されている。登れるのだろうか？　追いつめられやすそうな場所だが……。

FIELD

ワールドの一部がフィールドで、一度の戦いにおける最大移動可能範囲となる（フィールドごとの移動が可能な場合もあるので、例外はある）。これだけでもかなり広い。

“静かなる緊張と極限の緊張”
一撃必殺のリアリティは
間合いが生む2つの緊張にある

ブシドーブレード　ディレクター
㈱ライトウェイト
中田州彦
KUNIHIKO NAKATA

これまで多くのポリゴン格闘ゲームを手がけ、本作ではプランニングを担当。現在はモーションデザインで苦労する日々が続いている。

——今まで、カウンターヒットという概念以外で“一撃必殺”というコンセプトの格闘ゲームはなかったと思うんですが、これはどんな視点から生まれたのですか？

中田　“静かなる緊張と極限の緊張”。この2つを表現したいという部分からですね。間合いが離れていても緊張しているし、近づいて極限の緊張が高ぶって打ち込む。失敗したらそのまま殴り合うのではなくて、一度離れて間合いを見切る……その辺を表現したくて。それから、武器を持っているので、実際なら切られれば死んでしまうわけだから、それで終わりでいいんじゃないかと。こういった視点から、今回のようなシステムになりました。

——武器を持ったゲームだから、このようなシステムになったんでしょうか？

中田　そうですね。最初に武器ありきで。そうなると、切られても起き上がるのは不自然ですよね。かすり傷程度なら、ひるむとか、軽いダメージで済みますが、刃が貫通しているのに、生きているのは変でしょう？　もともとスタッフは、全員がアーケード業界の人間なので、コンシューマに移って、アーケードと何が違うか、何ができるのかといろいろ考えまして。実験というと言葉は悪いんですが、こういったシステムでも業務用ではなく、家庭用だったら再現できるのではないかと。

——確かに、100円使って一撃で終わりだと……。ゲーム中にほとんどBGMを付けないとも聞いていますが、それも雑踏の絶えないアーケードではやりにくいことです。

中田　そうですね。足音や風の音といった効果音で、先ほども言いました“静かなる緊張”を表現したいので。

——次に、移動できる範囲が広いということについてお聞きしたいんですが。

中田　フィールドなどの部分は、調整中なのであまり細かくは言えないんですが、他のリング制の格闘ゲームでリングアウトで倒した場合、まだ動けたら“とどめ”を刺したくなりますよね。そんな考えからきています。そして“逃げる”という行為も、間合いのコントロールと考えてほしいんです。通常の格闘ゲームでは卑怯だといわれますが、そうではなく、広いフィールドと地形を駆使して、生死を賭けたリアルな戦いをしてほしいんです。

——キャラクターと武器を組み合わせるという考えも、やはりリアルさの追求から？

中田　ええ。キャラクターが何人かいて、速い、力が強いけど遅い、というようにそれぞれ特徴があります。それが何種類かある重い、軽いなどの武器を選択するわけです。すばやいキャラクターを選んで、特性を生かすために軽い武器を選んでも構わないし、スピードを殺してしまうけどパワーが上がる重い武器を選んでもいいわけです。

——軽い武器の方が致命傷を負わせにくかったりするんですか？

中田　一概にはいえませんが、軽い武器は小さいでしょうから、攻撃が相手に届きにくいということがあるかもしれません。逆に重い武器なら防御するのが難しいとか。

——武器の大きさの差は、最も大きなものと小さなもので、どのくらいあるんですか？

中田　小さい武器は片手で扱えるくらい……傘くらいですかね。もっと小さい武器もあるかも(笑)。大きなものは、両手で振り回せるぐらいですかね。もちろん、武器の種類によって構えなどは変わりますよ。

——日本刀や槍など、基本的には実在する武器が出てくるんですか？

中田　想像された武器はありませんが、西洋的な武器はあります。といっても、ムチなんかはありません。ほとんど刃物ですね。

——武器の数はキャラより多いんですか？

中田　えっ、う～ん(笑)。どれくらいとはいえませんが、多いんじゃないかと(笑)。

——最後に、読者にひとことお願いします。

中田　子供だけじゃなく、大人も楽しめるゲームにしたいですね。本当に楽しめるのは、チャンバラ好きのお年寄りだったりして(笑)。

スクウェア初、

画面写真で見る限り、〝自機〟の位置は未だ固定されていないようにも見受けられる。はたして、今後どのような形が採用されるのだろうか。それもまた楽しみのひとつといえる。

スクウェア新タイトルの最後を飾るのが、この「ザウバー」だ。いわゆるファンタジー系RPG路線では手慣れた観すらあるスクウェアだが、ポリゴンシューティングに挑むのは初めて。しかし、ここに公開された画面写真ではその完成度はまだ数パーセントといったところだろうが、これを見ただけでも、これまで培われてきた映画的

ポリゴン対戦バトルに続くスクウェアの次なる挑戦が見えてきた。今度はポリゴンシューティング。まだプロジェクトは始動したばかりでその全貌は明らかではないが、〝光と闇〟がテーマであることだけは提示されている。それがどう具現化されるのか、この画面写真がいろいろ想像を掻き立ててくれるのではないだろうか。

光と闇の鼓動を聞け

©SQUARE ※画面はすべて開発中のものです

ポリゴンシューティング始動

ポリゴンならではのスペクタクル・シーン。どのような位置からどんな動きで敵は襲ってくるのか、考え得るパターンは無限だ。敵自体ですら、どんな形でどのような攻撃方法を持っているか、その可能性は無限にある。

手法の演出が駆使されるのは間違いなさそうだ。

現段階では、ストーリーも、ゲームシステムも、ゲームの視点ですら不明。むしろ、これまでの常識に囚われた見方をすると、このゲームの本質を見誤る可能性すらある。ポリゴンで構築された空間におけるシューティングをどう料理してくれるのか、期待していてほしい。

ZAUBER

ザウバー

■スクウェア■シューティング■発売日未定■価格未定

森羅万象の理(ことわり)をもって人は

都市のなかを走っている列車はオープニング中にフラッシュバックのように挿入されている。この列車にクラウド、バレットといったアバランチの連中が乗車。

四方八方を魔晄炉に囲まれた謎の小都市ミッドガル。全体を包んでいるまばゆい光は、神羅カンパニーの発電施設である魔晄炉から発せられている。オープニングムービーで全景から細部まで映し出されるのだ。

壮大な宇宙をバックに、物語の序章がナレーションとともに静かに語られていく。魔晄炉の破壊が体験版での目標なのだ。

美しいグラフィックがシネマのように

まずは掲載された写真を存分に見ていただきたい。あまりに美しいグラフィックに驚愕してしまうかもしれないが、これらの画面写真はすべて「TOBAL No.1」に同梱される体験版の1場面なのである。

星の輝く壮大な宇宙から幕を開けるオープニングムービー。フェードインしながら映し出される少女エアリス、魔晄都市ミッドガルの街並み、走行する列車、そして魔晄炉。まさに映画のようにシーンは流れていき、そのままフィールド画面へと移行する。しかも自然に。体験版とはいえ、12月に発売が予定されている本編を十分に期待させてくれる仕上がりになっていることは間違いない。

「TOBAL No.1」同梱体験版はこれだけすごい

FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII

この夏の話題を独占している3D格闘アクションゲーム「TOBAL No.1」。同梱されるサンプルCD-ROMでは「FFVII」体験版をプレイできる。謎はどこまで明かされるか?

■スクウェア■RPG■12月発売予定
■予価5,800円(2枚組)■メモリーカード対応

©スクウェア　イラストレーション／野村哲也

生かされるのか？

都市にはバーなどもあり雑多なところから見ると、たくさんの人々が生活している様子がうかがえる。

クラウドに与えられた使命は魔晄炉の破壊

都市のなかを走る列車が駅に止まり、武装集団が飛び降りてくる。この集団が神羅カンパニーに不満を持つ住民で形成された、バレットの所属するアバランチである。

バレットに続いて最後に、金で雇われた元ソルジャーのクラウドが降り立ったところで目の前にいる兵士たちとのバトルにいきなり突入。ここからゲームがスタートする。左のページに掲載された写真に書かれているように、神羅の作った発電所である魔晄炉を爆破するのが彼らの目的。そして魔晄炉を破壊して、脱出するところまでが体験版の内容なのだ。

魔晄の謎は深まっていく……。

とても広い魔晄炉のなかをじゃまな敵を倒しながら、中心めざして進んで行かなくてはならない。

誰が為に男は闘い、乙女は

体験版は各キャラレベル9以上で始まる。スタート時には本来いないキャラもいるし、魔法だってある程度使えるのだ。

敵の攻撃を受け、反撃する。リミットになれば必殺技が炸裂

今までのシリーズ同様、敵に遭遇すると画面が変わってバトルに突入する。写真を見ていただければわかるように、アクティブタイムバトルのシーンも当然3Dになっている。しかも視点が時と場合に応じて移り変わるため、魔法を使うときもアクションのときも、より一層臨場感あふれる闘いが繰り広げられるのだ。

そして何といっても注目なのが、各キャラクターごとにある必殺技。戦闘画面の下にあるステータスウインドウに着目していただきたい。お馴染みウェイトタイマーの横にリミットと書かれたゲージがある。これは敵の攻撃を受けたり、攻撃すると増えていき、マックスになると必殺技が使えるようになるのだ。

大剣を扱うクラウド、回復魔法を使うエアリス、右手がマシンガンになっているバレット。それぞれの特徴を生かした必殺技を持っている。

クラウド

ブレイバー

ピカッと剣が光ったあと、ジャンプして敵キャラの脳天から一気に振り下ろす技。どんなに固い相手でも大ダメージを与えられる。

凶斬り

剣を構え、振り下ろすときに、すばやく〝凶〟という字を描く必殺技。敵がこの技を喰らうのはまさしく〝凶〟。書き順もバッチリ！

瞳を濡らすのか

エアリス

大海衝(リヴァイアサン)

体験版で唯一呼び出すことができる召喚獣は、海ヘビのようないでたちで大津波を引き起こすリヴァイアサン。エアリスの呼び声を聞きつけ、うなりとともに目の前に姿をあらわし、敵グループ全体に大ダメージを与えてくれる。今回も頼りになりそうだ。

癒しの風

エアリスの使う回復系の必殺技。手に持った杖をクルッと回しながら1回転。すると味方グループ全員のHPが全回復するのだ。ケアルやケアルガなどの回復系の魔法と違ってMPを減らすことなく回復することができるすぐれモノだ。MPがないときはもちろんのこと、通常でも重宝するであろう。

バレット

ヘビーショット

弾丸(bullet)という意味の名前を持つ彼。右手のマシンガンでの攻撃を得意としている。なかでも必殺技であるヘビーショットはその名の通り、通常よりさらに強力な弾で相手を撃ち抜くのだ。写真にある犬のようなキャラクターではひとたまりもない。バレットが敵でなくて本当に良かった。

ある時、私は蝶になった夢を見た。

『蝶になった夢を、私が見ていたのか
私になった夢を蝶が見ているのか
——荘子』

(C)1996 ATLUS

■アトラス
■RPG
■9月発売予定
■6,800円
■メモリーカード対応

女神異聞録ペルソナ BE YOUR TRUE MIND

完成と向けて快調な制作の続く「ペルソナ」。
みなさんの高まる期待も頂点に達しつつあるのでは？
今回は美しきオープニングムービーと
主要キャラクターの相関図をじっくりと堪能してくれ。

初公開！ これがオープニングムービーだ

左のページから続く、一連のカット。これらはすべて、この「ペルソナ」に収録されるオープニングムービーからのものである。荘子の言葉から幕開ける流麗な映像の数々には、すべてがCGで描き起こされたものあり、実写取り込みありとバリエーションに富んだ映像が巧みに融合されている。

自らが蝶であるのか、蝶になった夢を見ただけなのか――自分自身の存在そのものに疑問を投げかけた荘子の言葉を具現化したかのようなこのムービーでは、全体を通して、CGと実写の2系統のカットの混合が幽玄な雰囲気を醸し出している。この世界こそが現実なのか、ディスプレイの向こうにある世界こそが本物なのか。人間のもうひとつの顔を意味する「ペルソナ」に相応しいオープニングムービーではないか。

初公開になったのはオープニングだけではない。なんと、またもやニューキャラクターが公開されたのである。膨大な数の登場人物が形作る「ペルソナ」の物語。メインストーリーもしかりだが、なによりも登場人物それぞれに関する物語の流れも気になるところだ。

NEW CHARACTER 綾瀬優香

聖エルミン学園2年4組に在籍する女子高生。いまどきの女の子を地でいくコギャルで、「今」さえ楽しければそれでオッケーなタイプ。学園の男子から人気を得ているものの、主人公をはじめとするパーティーの男の子からは煙たがられている存在。ゲーム中でどのような役どころを演じてくれるのか、いまから楽しみなキャラだ。

主人公をとりまく人間関係

「ペルソナ」に登場するキャラクターたちは、すでに紹介してきた者たちだけでも、かなりの人数にのぼる。そこでここでは、サブキャラクターを含め、各キャラがどんな関係になっているのかを図の形にして整理してみよう

高見冴子先生
聖エルミン学園の教師。ゆきのをはじめとする多くの生徒から好かれる先生だ。

大石校長
優しく生徒に接する聖エルミン学園の校長。生徒からの評判もなかなかいい。

反谷教頭
聖エルミン学園教頭。まるで日本の悪しき教育システムを具現化したかのよう。

謎の企業 セベク
悪しき噂がつねにつきまとう大企業。御影町をはじめとする各地に支社を持つ。

黛ゆきの
姉御肌の女の子。将来は高見先生のようになりたいとの憧れを持っている。

園村節子
麻希の母親。セベクに勤め、仕事にすべてを捧げている感の強い女性である。

神取
セベク御影町支社を取りまとめる男。彼の目的を知る者は誰もいない……。

主人公
主人公、つまりキミ自身。聖エルミン学園の生徒である以外はすべてキミ次第。

桐島英理子（エリー）
自立した雰囲気のゆきのには好印象を持っている。逆に、大嫌いなのが教頭。

園村麻希
入退院をくり返す女の子。自分より仕事を選んだ母を心のうちでは憎んでいる。

武多
腹心として神取に仕える。南条からは金魚のフン野郎とまで思われている男だ。

綾瀬優香（アヤセ）
自分が麻希の境遇だったら、とてもではないが耐えられないと思っている。

上杉秀彦（ブラウン）
仲間内ではおもしろい奴として通っている。マークをライバル視している。

内藤陽介
その端正な顔立ちもあり、男女を問わず、多くの生徒から憧れの目で見られる。

執事 山岡
南条家に仕える執事。圭にとっては、ただ1人心を開くことのできる大切な存在。

南条 圭
クラスメイトの中では、唯一、神取と面識のある男の子。ただし大嫌いだが。

稲葉正男（マーク）
麻希のことが、ちょっと気になる。アヤセのような女の子は苦手なタイプ。

香西千里
麻希の親友だが、ゆきのやエリー、アヤセからはあまり良くは思われていない。

熟練度による魔法の変化

悪魔との闘いに欠かせない存在のペルソナ。主人公をはじめとするキャラクターたちの身体に宿ったペルソナは、さまざまな魔法を駆使することで、敵対する悪魔たちを打ち倒す手助けをしてくれる。「ペルソナ」は主人公たちがレベルアップすることで、魔法を自然に覚えていくようなシステムではない。魔法を使うためには、必ず彼らに頼らなくてはならず、新たな魔法を覚えていくのもまた彼らペルソナたち。主人公たちは、単に彼らの力を借りるにすぎない。

ペルソナたちは、最初からそれぞれに定められた魔法を持っている。では、この力を成長させるためにはどうすればいいか。そのキーになるのが、熟練度なるもの。この熟練度とは、個々のペルソナにそれぞれ設定されたパラメータだ。戦闘中にペルソナを発動させれば、その値はしだいに増えていくようになっている。それによって、ペルソナは魔法などの新しい攻撃方法を覚えていくのだ。

熟練度の上昇とともに、ペルソナは少しずつ強力な攻撃方法を覚えていく。短期間で強力な攻撃を覚えたければ、積極的にペルソナを発動させ、熟練度を稼げばいい

初期

まだ熟練度の低いペルソナの場合。こういった初期状態で扱える攻撃方法は、やはりそれ相応の効果しか発揮しない弱いものばかり。

熟練後

それなりに熟練度が上昇すれば、より強い攻撃方法をペルソナは覚えていく。しかも消費するSPは、初期状態のものとまったく同じだ。

同じ系統の魔法攻撃でも、熟練度が上昇すれば、より高位のものが使えるようになる。当然、高位のものほど得られる効果は絶大だ

合体事故によるステータス変化

2体を合成し、新たなペルソナを生み出す合体。だが、指定した2体から生み出されるペルソナは必ずしも、いつも同じものになるとは限らない。その原因が、合体中にまれに発生する事故。この合体事故により生み出されるペルソナは、たとえ同じものでも、さまざまなパラメータに大きな影響を受けることになる。もちろん、事故によって強力になることも……。

不慮の出来事として起こる事故は、合体後のペルソナのパラメータを大きく変化させる

通常

これが特に問題もなく、普通に合体を行ったとき。つまりパラメータの値は、これが通常値。しかし、合体事故が起こると……。

合体事故

左と同じ種族になるはずが、合体事故によって変質したもの。パラメータの値は、減少することもあれば、増加する場合もある。

ペルソナはタロットカードに属する？

今回、新たに発覚した新事実がこれ。右の写真を良く見てほしい。ペルソナの情報を伝える各種メッセージの中に、タロットカードの名称が記されているのがわかるかな？　現時点でこの意味は不明。どうやらペルソナの種族ごとにタロットカードの名が付けられているようでもあるが、その性格などを暗示する属性のような形で用いられているのかも。思えば、扱える魔法なども、タロットカードに暗示されるものと符合する部分がある。また、画面左に表示されるビジュアルも、カードを意識したデザインが施されているが……。実際のゲーム中にて、このタロットカードの名称がどんな意味を持つのか、それは今後の続報でしだいに明らかになっていくだろう。

実際、タロットにはそれぞれしっかりとした意味が持たされている

OPENING SCENE:O-I

GUN WARRIOR
RODDY

砂漠化が進み、荒れ果てた大地「ファルガイア」。今、３人の若者が、その歩みを大地に刻み始めた。──ついに、「ワイルドアームズ」のオープニングアニメーションを公開できる運びとなった。流れるように進行するアニメーションは、「ファルガイア」世界の雰囲気と、ゲーム画面では見ることができない３人の表情を十分に伝えてくれる。動いているのをお見せできないのが残念だが、今はこの画像だけでも楽しんで頂きたい。次ページからは、魔法システムと戦闘時の演出等を具体的に紹介していく。

BLADESNAPPER
ZACK

CREST SORCERESS
CECILIA

■SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
■ROLE PLAYING GAME
■SHIP IN OCTOBER
■¥5,800
■MEMORY CARD BLOCK(1～15)

ワイルド アームズ

WILD ARMS

©1996 Sony Computer Entertainment,Inc

MAGIC CREATE 状況に応じ魔法をつくりかえていく

「ワイルドアームズ」における魔法は、レベルアップによって覚えるものではなく自発的に創るもの、ということは前にも触れた。マジックギルドで白魔法か黒魔法、どちらかの系統を選び、その上で4種類の紋章のうち2つを組み合わせて、望む効果の魔法を得る。

さて、同時に持てる魔法の数には制限がある。ここで注目されるのが、「創った魔法は分解できる」という点。つまり、状況に応じて装備する魔法を替えることができるのだ。たとえば「炎系モンスターが多い場所に来たので攻撃魔法を氷属性に替える」、「深い洞窟に潜るので、他の呪文を削って洞窟脱出の呪文を創っておく」などである。この2つの例は、あくまでも「こういうことがあるかも」という推測に過ぎないが、いずれにせよ、魔法選びが重要なファクターになることは間違いない。魔法ひとつにも、プレイヤーの腕や好みが出るのが「ワイルドアームズ」なのである。

ジオ
守りや創造を司る紋章。これを使うと、防御力を増減させるタイプの呪文ができる。地属性。

フレイ
攻撃や破壊を司る紋章で、火属性。だが、これをからめた呪文がすべて攻撃的でもない。

ウィング
繁栄や運動を司る紋章。風属性で、使うと回避能力にかかわる呪文ができることが多い。

ミューズ
育成や回復を司り、水の属性を持つ。回復魔法を創るには欠かせない紋章といえる。

4×4の組み合わせで16種類、白と黒の2系統があるので、計32種類の魔法ができる。だが、セシリアが使うことのできる魔法は、これがすべてではない。どこでそれらを得られるのか、どんな魔法があるのか、現段階ではすべてが不明だ……。

魔法は「クレストグラフ」という札に書き込んでいく。この札は冒険の進行とともに増えていき、それによって同時に持てる魔法の数も増える。左は、1度創った魔法を分解しているシーン。右は、魔法に名前を付けているところである。

エアスクリーン

竜巻を味方キャラの周囲に発生させ、敵の攻撃を当たりにくくする。さらに、ブレスやガスによる攻撃も無効化。第1属性はウィング、第2属性はミューズと、スパークと同じ組み合わせだが、こちらは白魔法だ。

スパーク

黒魔法を選んで、第1の紋章をウィング、第2をミューズにすると、この魔法が完成する。1グループの敵を攻撃する、雷属性の攻撃呪文である。複数の敵を攻撃する手段がほとんどない序盤戦では、こうしたグループ攻撃魔法は重宝する。

プリズン

第1属性がミューズ、第2属性がウィングと、スパークとは逆の順序で組み合わせると創られる黒魔法。敵1体を魔法の檻に閉じ込めてしまい、行動不能にする。ここに攻撃を加えると、敵は檻ともども粉々になる。

ANOTHER CHARACTERS' SPECIAL ATTACK

セシリアに魔法があるように、ロディにはアームを使った攻撃が、ザックには剣技「早撃ち」の奥義がある。魔法ほどの汎用性・多様性はないが、どちらも強力な必殺攻撃手段だ。以前にもいくつかの技を紹介したが、ここにある画面写真は体験版ロムを用いて撮影したもの。これまでに公開された写真に比べ、より完成版に近いビジュアルということができる。今回は基本的な技のみだが、いずれ他の技も紹介できると思うので、楽しみに待っていてほしい。

ロディ
小型バズーカ「ハンディキャノン」。サイドからの写真なので、砲弾や煙、それに本体の形などがよく確認できると思う。

ザック
ダメージを与えると同時に、敵を混乱させる技「サイコクラック」。相手の状態や精神に影響を与える技も多いのだろうか?

VIEW CHANGE 戦闘時の視点を自由に設定

「ワイルドアームズ」の特徴のひとつに、「モーションビュウ」というシステムがある。戦闘時のカメラアングルがさまざまに変化し、より臨場感のある戦闘を楽しめるシステム。では、これを切って、視点を固定して戦闘をすることはできるのか？　もちろん、答えはイエスだ。プレイヤー個々の好みに合わせ、視点を固定することができる。現在用意されている視点は、モーションビュウを含めて4種類ある。だが、これは発売バージョンで変更される可能性がある、ということを覚えておいてほしい。

上がフロント、下がサイドの固定視点。それぞれに違った趣と効果が感じられる。視点はこの他に2つ。プレイヤーは、一通り試してみてから、好きな視点を選択することができる。モーションビュウ以外の視点（固定視点）にすると、カメラアングル切り替わりのタイムロスがなくなるため、戦闘のスピードが上がるというメリットもある。

モーションビュウを選ぶと、状況に応じて視点が変化していく。カメラが回り込んで、攻撃を仕掛けるキャラの姿を追うなどの演出は、この視点ならではだ。また、写真のような迫力あるアップを見られるのも、この視点のみ。カメラアングルのバリエーションはかなり豊富で、一見の価値がある。

先ほども触れたが、今回の画面写真は体験版ロムを用いて撮影している。これには、これまでに見ることができなかった演出なども入っており、ゲームが完成に近づいていることをうかがわせる。この写真は、クリティカルヒット時の演出。両者の身体が赤く光る。

これが、もうひとつの固定視点であるクォータービュウ。最も全体が把握しやすい視点である。注目してもらいたいのは、やられて消えかけている敵。開発版では、倒されたモンスターは単一のパターンで消えていたが、今回のロムでは、消えるときの演出のパターンが増えていた。

DOUBLE MOON PLANET 2つの月を持つ奇跡の星ファルガイア

1000年前の魔族の侵攻以来、確実に衰え、砂漠化が進んでいるファルガイアの大地。この世界の空には、2つの月が浮かんでいる。

片方の、通称「古い月」は、潮の満ち引き等の自然環境に影響を与えており、航海の道標としても使われている。

もう一方の「新しい月」――これは、ファルガイアの人々にとって不吉の象徴である。約1000年前、すなわち魔族との大戦期に生まれたとされているが、その実体は謎に包まれている。この2つの月、特に「新しい月」は、ロディ達の旅路にどう影響してくるのか……。

それぞれの想いを胸に秘め
荒野を進む三人
遥かなる大地の果てに
彼らは何を見るのか……

OverBlood

■リバーヒルソフト
■3Dアクティブアドベンチャー
■8月2日発売
■5,800円
■メモリーカード（4）

発売日を間近に控えた「オーバーブラッド」。研究所を構築するオブジェクトの存在感、建物全体の設計、ディティールなどビジュアル面でも凝りに凝ったものを見せつけてくる。サイトビューによる映画的カメラアングルも、極まった被写体があってこそ映えることを再認識してほしい。

何にもわからぬまま男は、生きるために歩き出す

コールドスリープから目醒めた男、ラズ・カーシ。彼は自分の名前すら思い出せない記憶喪失状態にあった。何らかの異常事態が起きたと思われる研究所から、小型汎用ロボットとともに脱出を試みるラズ。しかし、状況はきわめて厳しく、また謎めいていた。

目の前に横たわる死体は皮膚全体が異様な変化を遂げており、死因すら不明。ラズの脳裏に不安な影がよぎる。研究所におきた異常事態とは、伝染病の蔓延か？　それとも事故か？　倉庫にあった異形の生体サンプルはいったい何を意味しているのだろうか。自分がコールドスリープ状態にあったことと何か関係があるのだろうか？　ようやくここが研究所の最下層である地下4階であったことを知ったラズだが、ふと目を落とした自分の腕に、異常があることに気づいてしまった。そしてそれが変死体と同じ症状をもっていたことにも。やはり伝染病だったのだろうか、それとも……？

地下3階では先刻の死体と同じ症状を持った者が襲いかかってくる。すでに死んでいる死体もいくつか発見した。いずれもラズと同じボディウェアを着た彼らはいったい……出会うことのできた正常な人間はミリィと名乗る女性のみ。彼らはそれぞれの思惑のもと、絶望により近い場所から歩き出していく。……生き残るために。

©Riverhillsoft

ラズが目覚める前に、ドアはゆっくりと、そして冷酷に閉じていった。

電源の落ちているコールドスリープルーム内は−10度という低温。ろくに装備のない人間が長時間活動するのは非常に危険な温度である。

コールドスリープから醒め、徐々に意識ははっきりとしてきた……。しかし、記憶がない！

ETERNITY

自分のデータを見て名前を知ったラズだが、その後のデータにさらに驚愕する。「スリープ期間：永久」

ミリィの持っていたウイルスを解析した結果は……なぜこんなウイルスに感染しているのかも分からず、彼は行き場のない哀憎怨怒に心を濁らす。

自分の腕に変死体と同じ症状が現れていることに気づき、悲嘆にくれる。

じっとラズたちを見据える監視カメラ。無機的な光を放ちつつ、2人の行動を記録し続ける。情報の送り先は……。

症状の現れた腕に激痛が走る！　ラズの体に、いったい何がおころうとしているのか？

次々と明かされていく事実

イベントを進めていくたびに、ラズは生命の危険にさらされることが多くなるだろう。だがその多くは知識によって回避できる。伏線ともいうべきイベント解決のヒントはあらゆるところに隠されているのだ。アイテムの効果、ラズやパートナーの特性などを押さえておくのは初歩の初歩。後は頭を回転させるだけ。イベントの「やり残し」がないように、選択できうる行動はすべて行っておきたい。

そうしてストーリーが進むにつれ、ラズやミリィのこと、ウイルスの正体、そして襲いかかってくるものたちの正体がおぼろげながら見えてくるだろう。記憶のフラッシュバック、そして謎の人物の会話。これらの情報は主人公ラズではなく、プレイヤーであるキミにすべて送られる。すべての"判断"を下すのはキミ自身なのだ。

死体を2つ確認　吹き出す蒸気にやられたのだろうか？　ウイルスに侵された死体はどれもが上半身が爆ぜていた

殺菌室で立ちはだかる怪物　彼らはウイルスに侵された人間の末路なのであろうか　拳銃で撃っても向かってくるその強靱な体は、通常の人間のそれを大きく上回っている　こんな化け物に勝つことはできるのか!?

イベントの伏線もどんどん張られていく　見落とさないように注意

ラズ自身も感染しているウイルス　このウイルスに秘められた謎とはいったい何か？　真実を求めてラズは再び歩き出す

非常事態……？非常事態だと……

非常事態にあることだけ知らされるが、重要な部分は隠匿されたままだ

『非常事態発生！警戒コード021』

決して1人ではない

コールドスリープから醒めたばかりの時はラズは1人きり。しかしすぐに小型汎用ロボット"ピポ"と共に行動することになる。そしてピポが行動不能に陥ってしまった後でも、ミリィ・アズレイという女性がラズの前に現れる。

このゲームの特徴の1つであるアクティブプレイヤーチェンジシステムにより、ラズとパートナーの2人をリアルタイムに切り替えることができる。このシステムを使ってイベントをクリアしていくところもあるので、各パートナーの特性は覚えておきたい。

ロボットのわりには異様に陽気なピポ。狭いところの作業やコンピュータ端末へのアクセスなどができる。

中盤からパートナーとなる女性、ミリィ・アズレイ。彼女も記憶喪失らしいが、その行動には不審な点も……。

そして『地上』で待ち受けるものとは

地下2階までたどり着いたラズとミリィを監視カメラで見つめる男がいた。ラズやミリィのことも知っているようだ。しかし、彼はなぜ2人を見つめているのだろうか？　彼の他には人工知能とおぼしき声しか聞こえない。彼はいったいどこにいるのか？

そもそも異常事態の起きた研究所に残っている彼の目的はなんなのだろうか？　プラントルームでフラッシュバックした記憶にある2人。彼らは白衣のようなスーツを着用し、思えばラズとミリィの声にも似ているようであった。

ラズ、ミリィ、謎の男……。彼らの正体、目的、そして真実のすべてはやがて語られることになる。

2人の行動は監視カメラが捕らえ、モニターに映し出されていた

コンピュータ「ゼウス」と会話をする謎の男　彼の正体は……

PSのグラフィック機能を極限まで引き出した最強ビジュアル！　この荘厳な雰囲気すら漂うゲームの世界で巻き起こる、数々のドラマを味わってほしい。

超壮絶シューティング・カーニバルがいま開幕する！

FINALIST

ファイナリスト

■ギャガ・コミュニケーションズ ■3Dミッション・シューティング ■5,800円 ■10月発売予定 ■1Pのみ ■メモリーカード対応

狂信的な独裁者が究極の殺戮兵器を開発!!　誰かがこれを破壊しなければ、世界は破滅の道を歩んでしまう!!　最後の切り札＝FINALISTと呼ばれし君は、敵国の中心部に潜入し、独裁者の野望を打ち砕かねばならない!!

走

迷路のようにややこしく入り組んだ各ステージを、所狭しと超スピードで駆け巡る爽快感！　あまりの高速スクロールに、背景を楽しむ余裕はないか!?

撃

プレイヤーの侵入を全力で阻止してくる敵軍。そのことごとくを、豊富な武器を駆使して破壊せよ！　この爽快感がまた、たまらない！

謎

行く手をさえぎるトラップ、開かずの扉、迷路内に隠された秘密の武器……。ミッション・シューティングの名に恥じぬ謎の数々が君を待ち受けている。

©1996 OCEAN,CO.,LTD.　※画面写真は開発中のものを使用しています。

ミッション・シューティングの手応え

ホバークラフトタイプの自機を操作し、狂信的な独裁者が治める敵国深くに単身潜入。究極の殺戮兵器を破壊する。これが「ファイナリスト」におけるプレイヤーの目的である。迫力ある3Dグラフィックがウリになっていたり、ホバークラフトの自機など、最近主流の要素がタップリと詰め込まれたゲームだが、従来作とはちょっと違う。このゲームでは、シューティング部分と同じぐらい、ミッションのクリア、つまり謎解きに重点が置かれている。

たとえば、武器の入手1つを取っても、トラップを解除したり、迷路内の隠し場所を探り当てるなど、ミッション1つ1つのクリアが重要になる。この達成感、成長感を味わえることが、従来の3Dシューティングにはなかった魅力になっている。またステージによっては、敵機とゴールへの到達を競うタイムアタックが楽しめたり、閉ざされた扉の解除、核施設の破壊によって引き起こされる放射能との戦いなど、実に様々な仕掛けが堪能できるようになっている。

もちろん、「弾をガンガン撃ちまくって、敵をバンバン破壊する」という、シューティング本来の魅力も十分だが、このゲームでは、謎解きも重要な要素であることは、重ねて強調しておきたい。

マップはオートマッピングで好きなときに表示できる。このマップを駆使して現在地を確認しつつ、複雑な迷路を進んでゆく。

STAGE CLEARED
RED OBJECTIVES 2 X 7500
YELLOW OBJECTIVES 3 X 5000
GREEN OBJECTIVES 1 X 2500
BONUS SCORE 32500
TOTAL SCORE 396550
options continue

アイテムの奪取、迷路の究明、タイムアタックなど、各ステージに設けられた様々なミッション。弾をバラまくだけでは、目的を果たすことはできない。

痛快！ 爽快！ ド迫力！ 語り尽くせない奥行きの深さ

従来のミッションクリア型ゲームとはちょっと違った3Dシューティングであるこの「ファイナリスト」。細部にも、これまでの作品にはない凝り様がうかがえる。

たとえば、右の大きな写真で示した光の見せ方に注目。あえて暗めに描かれた背景は、いつ出会うかもしれない敵におびえながら迷路を進むプレイヤーの心細い心理状態が伝わってくるようだ。そうして周囲を暗くしておくことで、照明弾だけでなく、弾を撃った際に発せられる爆発や跳弾の光で前方の状態を確認することもできる。これはデプスキューリングという手法によって可能になったもの。光源である弾頭が対象物にどんな角度で当たっているかを計算し、それによって光の輝き方を微妙に変化させるのだ。また、この技術は、ステージに配置されている照明や作動確認ランプの輝きにも使われている。

光1つを取っても、ある意味、異常なまで(?)の凝り方。プレイヤーには、こうした独特の世界観や雰囲気もぜひ味わってほしい。

爆発、跳弾など光源によって様々な顔を見せるグラフィックを味わってほしい。

無雑作に置かれた放射能のボックスや、薄暗い迷路の雰囲気、リアルに描き込まれた背景など、細部にまで凝った世界観にも注目。

UK版もリリース間近

この「ファイナリスト」は、近くイギリスでも発売される。海外でのタイトルは、もともとこのゲームのワーキングタイトルにもなっていた「TUNNEL B1」。右の写真が、現時点でのUK版のタイトル画面だ。ゲーム内容にも多少違いが見られるとのことで、コアなファンは日本版、UK版の両方を入手してみるのも面白い。

TUNNEL B1
NEON ocean

あの怪作「厄～友情談疑」で、一躍その名を業界に知らしめたアイディアファクトリー。今度の新作はダンジョン探索型のRPG「スペクトラルタワー」だ。画面写真を見た限りでは、ごくオーソドックスなイメージのファンタジーRPG。その強烈なグラフィックで、不気味を超え、もはや"芸術"の域に達していた「厄」のセンスはいったい……？と思っていたら、そこはやっぱりアイディアファクトリー。言ってることがやっぱり普通じゃない。「今度のゲームでは、まず真のエンディングは見れないでしょう」って……何!?

スペクトラルタワー

■アイディアファクトリー■RPG■10月4日発売予定■5,800円■メモリーカード対応

とにかく上を目指せ! 待ち受ける塔は最高、1万階建て……!?

たびびと

比較的スタンダードなキャラ。特殊能力「冒険の知恵」は、手持ちのアイテムを活用して難局を切り抜ける技だ。

シーフ

特殊能力「逃げる」で、危なくなったらとにかく逃げてしまうことが可能。宝箱を開けるのも上手なキャラだ。

ゆうぼくみん

各ステイタスが低めになっている代わり、特殊能力「大地の歌」で体力を最大値まで回復できる。ただし成功率低し。

商人

特殊能力「商談」をフルに活用すれば、強敵との戦闘を回避したりアイテムを交換したりすることもできる。

野生児

究極の特殊能力「食べる」により、敵を頭から食べてしまうことも可能。また、落ちている物を食べて体力回復できる。

©1996 IDEA FACTORY

その世界には、5つ塔がそびえ立っている

「スペクトラルタワー」の世界は、5つの塔がそびえ立つ巨大な穴の中の世界。そしてそこは実は、死者の世界なのだ。そこに住む人々は、生前の地上での生活の思い出、そして自分が死者であることにさえ気づかずに暮らしている。

しかし、世界の中心にあるスペクトラルタワーを登り、地上へとたどり着いた者は、自分の過去や家族の思い出を取り戻すことができるという……。

これが「スペクトラルタワー」の物語だ。5つの塔の特長は表の通り。真のエンディングは〝最後の塔〟クリア後に待っている！

これが穴の中の世界の地図だ。塔の場所は赤い点で示されている。

塔	説明
ゴブリンタワー	ゴブリンたちの住む、10階建ての塔。ゴブリンの王〝ブリモリン〟の守っている宝とは、いったい何だろうか？
どろぼうタワー	別名「どろぼうの巣」とも呼ばれる、20階建ての塔。シーフの親玉〝マンピー〟が待ち受けている……。
クインローズタワー	いよいよもって、本格的な100階建ての塔に挑戦。頂上で待つのはドラゴンの女王〝クインローズ〟だ。
スペクトラルタワー	長い長い冒険の待つ1000階建ての塔。このスペクトラルタワーを登りきれば、いよいよ地上へと出られるのだ！
最後の塔	一生かかってもクリアは不可能とも思える、10000階建ての終わりなき塔。果たして頂上には何が待つ!?

キミの家の電話番号がキャラクターになる

「スペクトラルタワー」を特徴づけているのが、そのユニークなキャラクターメイキングシステム。名前を入力した後、数字の入力画面で4桁～8桁の任意の番号を入力することでキャラクターが決定される、というものだが、多くの場合、手に入れられるのは〝基本キャラ〟と呼ばれる、下にまとめた10体のみ。総数100体以上にものぼる他の強力なキャラクターを手に入れるためには、特定の番号が必要になってくるのだ。

自分の家の電話番号が偶然、超強力なキャラクター番号と一致している可能性もあるものの、ここはやはり、冒険の途中で手に入るスクロール（巻き物）に記された番号の法則性を解き明かし、狙ったキャラクターで冒険に旅立ちたい。

そう、塔に入る前からゲームは始まっているのだ!!

入力する番号の桁数が条件を満たしてなかったりすると、出てくるのはこういう使えないキャラクターになってしまう。

パラメーターを見る限りでは無敵の強さを誇りそうなキャラクター、極戦鬼（ごくせんき）。左上の〝フール〟のパラメーターと比較すれば、その強さは一目瞭然。ただしこのキャラが偶然に出現する確率はなんと1億分の1（！）。番号の法則性を解読することの重要性が理解できるだろうか……？

右側に入力する4桁の数字と左側に入力する4桁の数字がどういう関係になっているのか、またどういう法則性で番号が処理されるのかなど、キャラクターメイキングについてはまだわからないことだらけだ。

フリーファイター

戦闘系の基本キャラクター。ただし最初は〝注意レベル〟など各ステイタスが低いので、強化が必要になるだろう。

クレリック

神の力により「回復の呪文」が使用可能。危なくなったらどんどん使える。また、霊に対しては初めから強いレベルだ。

ライトメイジ

「回復の呪文」と攻撃系の「雷撃の呪文」の両方が使えるが、スタート直後はその半端なステイタスに苦戦するかも。

ダークメイジ

特殊能力「病魔の呪文」で、自分の病気を敵キャラにそっくり与えることができる。病気になっても困らないキャラだ。

アイテムハンター

ステイタスは低いものの、宝箱を開ける力に優れる。技術レベルも高いので、アイテムの活用法がポイントだろう。

GHOST in the SHELL

攻殻機動隊

■ソニー・コンピュータエンタテインメント■3Dアクションシューティング
■年末発売予定■価格未定■メモリーカード未定

近未来世界を舞台に繰り広げられる「攻殻機動隊」の物語。その世界を形作るフィールドやメカニック、そしてオープニングムービーが続々と公開されはじめた。映画とも漫画とも違う「攻殻」が姿を現す！

士郎氏の全面強力による大迫力のビジュアルが続々と到着！

映画版のスタッフが制作を担当するオープニングムービー。そのクオリティの高さはお墨付きだが、なによりもファンにとって嬉しいのは原作者である士朗正宗氏自らが、様々な設定画を描いていることだろう。もちろんオープニングムービーに関してもそれは同じ。今回、新たに公開された草薙素子やフチコマのカットなどは、まさに士朗氏の設定をそのままPS上に再現したもの。織細、かつ緻密に描かれたビジュアルは、まさに原作者ならではのテクニックだ。

ゲーム中に登場するキャラクターも、士朗氏自らがデザインを担当する力の入れよう。独特のラインを持ったメカは「攻殻機動隊」の世界観を損なわないものばかりだ。どれもこのPS版が初登場のものであり、しかもそのデザインの数々を見ると相当派手なゲーム展開が期待できそうだ。犯罪者とのチェイスや銃撃戦といったものがメインであった原作や映画版とは違い、フチコマ対巨大戦車といった大規模な戦闘が期待できそう。PS版独自の内容に期待大！

前回に引き続いて、新たに公開されたオープニングムービーの一部。草薙などは、士郎氏の真骨頂ともいえるカットに仕上がっている。

これが最新バトルフィールドと敵キャラたちだ！

オープニングとともに届いたのが、バトルフィールドになる近未来世界の街並みと、3体のキャラクターだ。「攻殻機動隊」の世界は、現実離れした技術の横行するものではない。すべて現代のテクノロジーの延長線上に存在するとされているのである。それゆえ街並みなども、さして大きな変化はなく、多種多様な民族の共存する混沌としたものとなっている。今回、公開されたカットの数々を見てもらえれば、現代の香港に近い街並みであるのがわかってもらえるだろう。

また士朗氏お得意の多脚戦車も、もちろん登場。クモのようなフォルムは、あらゆる地形に対応できる柔軟性を追求した結果であろう。デザインが単なる見栄えだけのものではなく、それぞれにしっかりと意味が持たせられている点も「攻殻機動隊」の魅力である。

クモ型戦車

クモを連想させるフォルムを持つ戦車。見た目どおり、左右に配された計4本の足を使って走行するのだろう。デザイン画に書かれた氏のコメントによると、全面の2本の腕によるパンチも可能らしい。

ゲームの舞台になるフィールドは室内だけでなく、町中などのオープンフィールドにもおよぶ。それぞれの地域に持たせられた特徴を生かした戦闘が重要になりそうだ。

ランチャー2

小型砲台。上部に装備されているのはマシンガン。氏のコメントには「移動はなし」と書かれている。

唯一確かなのは危機管理の必要性と草薙素子たちの能力だけである

下のカットは、研究所のようなものか。このようにバリエーションに富んだバトルフィールドたちが、ステージごとにまったく異なるプレイ感覚をあたえてくれるのだ。

テロリストたち

主人公の属する公安9課は、彼らのようなテロリストたちの鎮圧が目的。となれば、こういったテロ活動を行なう者たちもゲーム中には必要不可欠。左の写真は設定画中央の男をポリゴンによって再現したものだ。氏のコメントを読むかぎりでは、彼らは「サイボーグやＡＩを用いない」らしいが……。

Ⓒ士郎正宗 ⒸSony Computer Entertainment Inc./講談社［原画］Ⓒ士郎正宗 講談社

超能力者たちが繰り広げる360°全方位格闘

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE™

アーケードで人気の「サイキックフォース」が早くもプレイステーションに移植される。火、風、重力等それぞれ特徴ある超能力を駆使して闘うサイキッカーたちの熱いバトルが自宅で楽しめるのだ！　今回は基本システム等の紹介をしよう。

■タイトー■3D対戦格闘■10月発売予定■5,800円(予価)

アーケードからの文句なし完全移植

アーケードでは独特のシステムと美しいグラフィックでファンを獲得していたサイキックフォースだが、PS版でもまったくそれは損なわれることなく再現されている。しかも、アーケードでプレイしたことのない人でも楽しめるさまざまなモードもあるのだ。

このゲームの特徴として、地面に足をつけて闘わないということが挙げられる。「結界」と呼ばれる直方体の限られた空間内に漂いながら闘うのだ。天変地異をも起こしかねないサイキッカーたちの超能力が、関係のない人々に及ばないようにとの配慮らしい。

基本システム

使うボタンは3個で、強攻撃・弱攻撃・ガード。移動は、行きたい方向にレバーを入れて移動する通常移動と、強弱の攻撃ボタンを同時に押し、高速で移動するダッシュがある。また、超能力による必殺技は、サイコゲージにパワーがないと出すことができない。

◇バーン

彼の超能力は火炎。火を自由自在に操り、相手を燃やし尽くす技を得意としている。

◇エミリオ

背中に羽根を持つエミリオの能力は光。光の矢やレーザーで相手を確実に追いつめていく。

◇ウェンディー

明るく元気な高校生ウェンディーは風使い。そよ風から竜巻までを使いこなす。

◇ソニア

一見女性に見えるが、ソニアは人工生命体だ。激しい電気の力を持つ。

© TAITO CORP. 1996

ストレスのない操作性で フルレンジバトルを楽しめる

3D格闘のうえ、空中に浮かんで闘うということに戸惑う人もいると思うが、操作自体はごくシンプルなので安心してほしい。上下左右の移動は強弱ボタン同時押しのダッシュで行えば自由自在だ。特に、方向キーを入れずに強弱ボタン同時押しのみでできるクイックダッシュは、一瞬にして相手に近づけるので便利だ。

最近の格闘ゲームではあたりまえになっている連続技も、各キャラそれぞれ、相当数を持っている。これも基本的にはボタン連打で出せるものが多いので、初心者にもおすすめだ。また通常技をキャンセルして必殺技を出すこともできるので、連続技の組み合わせを自由に作ることもできる。

特にこのゲームは、ほかの格闘ゲームと違い、キャラクターがどこにいてどちらを向いていても常に一定の方向にコマンド入力すれば必殺技が出せるのが特徴。これにより、相手と360度どの方向に相対していても、入力方向に迷うことなく技を出すことができる。初めて遊ぶ人にも親切な操作性だ。

PS版だけのモードも充実

アーケードの完全移植となる「アーケードモード」のほか、PS版オリジナルのモードとして、対戦用の「VSモード」、練習に最適な「トレーニングモード」、そして、さらに「ストーリーモード」が加わることが決まっている。これらの新モードについては、続報で詳細をお伝えできそうだ。また、オープニングにもオリジナルのアニメーションと主題歌（歌は影山ヒロノブ）が入るとのこと。

ウェンディーの超能力ボルテックスストリームを喰らうエミリオ。この技は通常のガードでは防げない。次報で詳しく解説していこう。

◇ブラド

二重人格者のブラドの能力は重力操作。その力によって岩などを動かし縦横無尽に闘う。

◇ウォン

香港の貿易会社社長という肩書きを持っているウォン。時間軸を操り相手を翻弄する。

◇玄真

ニンイ僧侶の玄真。表の顔は坊主だが、裏では退魔師を営んでいる。強力な呪術が持ち技だ。

◇ゲイツ

対サイキッカー用サイボーグ第1号のゲイツは自らの肉体が武器だ。

この気持ちはもう、誰にも止めることはできない……。

BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア

■アトラス■シミュレーションロマンス■10月発売予定■6,800円(予価)■メモリーカード対応

これまでは、登場人物たちのイラストだけでしか紹介のできなかった「いまどきのバンパイア」。大変お待たせしました。今回は、ゲーム中の戦闘シーンや女の子たちとの会話シーンなど、最新のゲーム画面写真をお届けいたします!!

戦う主人公フェイドの、戦闘画面を公開

満月の夜、漆黒の闇など、夜になるとその本当の姿を現し、能力と共にその活動範囲に限りがなくなる吸血鬼〝バンパイア〟。主人公がバンパイアであることで、こういった恋愛もののゲームには珍しく、魔物などとの戦闘が行われる。戦闘は、夜の街を徘徊しているうちに魔物とエンカウントして発生。勝つと経験値が得られ、レベルアップすることができる。

使用魔法の選択画面。強い魔法を使いこなせるようになるにも、十分な鍛錬が必要だ。

魔物とエンカウントしたら、直接攻撃や魔法、召喚などで攻撃。もちろん、逃げることもできる。

魔法〝メガファイア〟で攻撃するフェイド。魔力によってうみだされた炎は、生き物のように魔物に襲いかかる。

こういった戦闘は、単なるイベントではなく、成長するためにも必要な要素だ。

魔物の攻撃で、影響を受けてしまったフェイド。その効果が背景の演出によって表現される。

©1996 ATLUS/ASTRO VISION

先に恋するのは彼女たちか、それとも自分か

魔界から人間界へ花嫁探しにやってきた主人公は、高校生として生活をはじめる。高校生活の3年間という限られた時間内に、「プラチナオーラ」をまとう処女を探し出さなくてはならないのだが、これがあっさりと見つかってしまう。主人公の前に現れた3人の女の子。しかし、魔界に連れていくには魔族といえど同意のもとでなくてはならず、また、一筋縄ではいかない女の子ばかりだ。吸血鬼としての自分を高め、なんとしても魔界へ連れ帰らなければならない。また、ほかにも、ボディコン娘や優等生タイプの美少女といった女の子も登場する。

牧村杏奈

女の子とデートをしたい場合は、相手のところに電話をかけて、日時などの約束をしよう。

どこかの令嬢のような雰囲気を持つ杏奈。そんな彼女は実は病弱。男が守ってあげたくなるような女の子だ。

後藤絵里香

いつも元気いっぱいの絵里香。彼女は発明マニアらしいので、きっとクリエイティブな発想力が豊かな女の子なのだろう。ということは、普通に接したのでは、飽きられてしまうかも……。

川上聖良

教会の神父を父に持ち、プラチナオーラをまとう女の子の1人、聖良。純情かつ知的な彼女に、心惹かれるプレイヤーがたくさん出てきそう。

すべてを左右する主人公のステータス

3人の女の子たちに認めてもらうには、自らを鍛え、成長させることだ。そのためには、各パラメータをトレーニングで上げたり、戦闘や吸血によって経験値を得ることが大切になってくる。自分に足りないものを、努力によって補っていくのは魔族とて変わらない。主人公のような落ちこぼれのプリンスならなおさらだろう。

休日におこなう在宅トレーニングでは、勉強や魔力アップといった項目別に能力アップをはかる。自分に足りないものを発見したら、ここで補うようになるだろう。吸血の獲物探しには、夜に出掛ける。

すべては、これらの数値が女の子との関係を左右するのだろう。常に、自分に自信がもてる男でないと、女の子にはもてないぞ!!

完成された世界観を満喫する

海外パソコンからの移植であり、シリーズ第3作目であるこの「ウイングコマンダーIII」。臨場感の溢れる3Dフライトシミュレーション部分と、総計4時間ものムービーパートが織りなす超大作である。

そのムービー部分に出演する俳優には、ハリウッドの一流どころを迎え、完熟された世界感を舞台にして、シナリオが展開してゆくのだ。

ゲームは、ストーリームービー部分と3Dシューティングのミッション部分に分けられる。今回は、そのストーリーの冒頭ムービーと、さまざまな任務があるミッションを紹介してゆく。

1 地球連邦軍と敵対する異星人キルラー。獣型異星人で、階級社会を構築しており、宇宙支配をもくろんでいる。

2 地球連邦軍のパイロット達が捕獲された。その中にはブレアの恋人も……。

3 過去に乗ったことのある空母が、惑星に衝突、大破しているのを発見する。

4 主人公ブレア大佐は、同胞に恋人の行方不明の原因を追求するが……。

5 トルウィン提督に、老朽空母ビクトリーに乗るよう命令を受けるブレア。

6 巡洋艦や駆逐艦と共に、船団を形成している空母ビクトリー。

7 頑固そうな艦長から、艦就任の挨拶を受けるブレア。ヘビーな展開だ。

妥協のないSFムービーと宇宙空間を飛び回る快感

WING COMMANDER III

ウイングコマンダーIII

■EAV■9月13日発売■SFムービーフライトシミュレーション■7,800円(CD4枚組)■メモリーカード対応(1～)

5時間強のムービーシーンに、ハリウッドの映画スターを起用した、壮大なスペースオペラ超大作シリーズ第3弾。異星人・キルラーと地球連邦軍の闘いを描いた、そのストーリーの完成度に注目。

ウイングコマンダーというゲーム

「ウイングコマンダー」シリーズは、海外のパソコンゲームに端を発するゲームである。ストーリーは、初作から異性人キルラーとの闘いを描いており、基本的な内容も変わりはない。

家庭用ハードでは、初作の「ウイングコマンダー」が、SFCやメガCDなどに移植されているのだが、「II」は残念ながらどの家庭用ハードにも移植されていない。

会話選択で展開が変わる

ムービーシーンで、母艦ビクトリーの乗組員と会話をしていると、時おり会話の選択肢が表示される。ここで、主人公のブレア大佐が次に言う台詞を選べるようになっているのだ。この選択により、その会話相手との信頼度が少しづつ変化していき、後々のストーリーにも関係してくるらしい。部下に理解のある上官か、厳しい上官になるのかは、プレイヤーしだいというわけだ。

それは有り得るな

会話選択のシーン。基本的に、上は肯定的で下は否定的だ。

選んだセリフによって、相手の反応もガラリと変化する。

次々と課せられるさまざまなミッション

ミッションの基本的な流れ

艦長、通信士のロリンズ達とミッション内容を聞く。ここで、3Dの解説図が表示される。

パートナーとなるウイングマンを選ぶ。誰を選んでも良いが、できれば信頼できる人間を。

機体と装備は自動選択されるのだが、自分で機体やミサイルを個々に選ぶことも可能である。

パートナーになるウイングマンを選ぶ

ミッションは、作戦室で作戦内容を艦長から聞き、それをもとに作戦参加者全員でブリーフィングを行う。それから、主人公と共に行動する人間を数人のパイロットから選び、出撃する。

発進から戦闘そして帰艦まで

宙域ポイントに到達し、敵キルラー戦闘機との戦闘に。後方から、熱源ミサイルを撃て！

これは、敵輸送船だ。武装はそれほどでもないが、甘く見ると砲撃で思わぬダメージを食らう。

敵の大型コルベット艦を強襲。耐久度があり、攻撃も激しい。これも後方から肉迫して攻撃。

ミッションは、決められた数カ所の宇宙空間のポイントを通過するだけ。それぞれの宙域をまわることで、キルラーの戦闘機と遭遇、戦闘を行ったり、輸送船護衛などの任務を遂行していくのである。

豊富なミッションの種類

味方輸送船を、ワープ地点まで護衛する。手前に見えるのは、ジャンプポイント。

任務には、宙域パトロール、敵戦艦強襲、輸送船の護衛など、さまざまなものが用意されている。その任務内容に合わせて、機体やパートナーを選んでいく。

その戦闘機も、小回りの利く小型高速機や魚雷を多数搭載できる突撃機、最新の攻撃機など、全５機の戦闘機が用意されている。また、機体に搭載するミサイルも、熱源探知型と形態記憶追尾型などから選べる。

戦闘中にできるコマンド

機体の操作は、減速と加速、旋回、ロールなどである。これに、レーザーによる攻撃とミサイルによる攻撃が加わる。この他に、機体のエネルギーを推進力や攻撃力などに振り分けたり、ウイングマンに攻撃命令を出し、敵機に挑発したりする通信も可能だ。

敵に挑発通信を送ると、必ず何かしらの通信が返ってくる。そのやり取りが、なかなか楽しい。

敵戦闘機も、むざむざやられはしない。ウイングマンに攻撃命令を出し、連係して敵を撃墜していく

輸送船と同じ速度で併航する。これも、簡単な操作でできる。当然、護衛の場合、敵機の深追いは禁物である。

新要素が加わって連鎖がさらに強力に

落ちてくる導火線や爆弾ブロックをつなげ、ファイヤーブロックでひたすら消していくという、単純なルールと連鎖する爆発感覚が楽しかったパズルゲーム「くるりんPA！」が、頭に〝新型〟の２文字をつけてパワーアップ！　では、いったいどこが新型なのか？　新要素を中心に内容を見てみよう。

新要素としてまず見逃せないのが、ファイヤーパックの存在だ。このファイヤーパック、いわば時限発火装置のようなもの。前作のファイヤーブロックは導火線ブロックや爆弾ブロックに隣接しないと消えてしまったが、今回はファイヤーパックとして画面上に残る。周囲のブロックが崩れるとファイヤーパックは再点火するので、隣に爆弾ブロックを置いておけば思いもよらない大連鎖で一気に大逆転、というのも夢ではない。

逆転といえば、おじゃまブロックの雪だるまも相変わらず健在だ。ドカドカ現れて、しっかりとプレイヤーを苦しめてくれる。

導火線をつなぎ、爆弾を置いて……と、この辺の感覚は前作とまったく同じだ。

登場するキャラはグッとデフォルメされて、前作よりカワイイ感じ。

導火線にファイヤーをつなげるだけが能じゃない。ファイヤーパックを使い、連鎖の仕掛けに凝りまくれ！

新型くるりんPA!

あの「くるりんPA！」が帰ってきた。あの熱い対戦が帰ってきた。おまけに雪だるまも帰ってきた！　前作に比べグーンとグレードアップして迫る「新型くるりんPA！」の〝新型〟たるポイントはどこにあるのか？　全キャラ紹介を交えて今、ここに紹介しよう。

■スカイ・シンク・システム
■アクションパズル
■７月26日発売
■4,800円
■メモリーカード(１)

プラクティスモードが加わって、さらに親切な設計に

ゲームモードには、前作から引き継いだストーリーモードとＶＳモードに加え、新たにプラクティスモードも追加。ルールがよく分からない……なんて初心者には嬉しい親切設計となっている。

さらに今回は、なんとメモリーカードにも対応。連鎖の数と相手に落とした雪だるまの数を記録できるようになった。しかもプレイバック機能により、自慢のプレイをいつでも見ることができる。こいつは便利だ。

©SKY THINK SYSTEM CO.,LTD.

STORY MODE

ゲームのキャラを楽しむならこのモード。コンピュータが操る10人のキャラ＋２人のボスキャラと対戦。それぞれのキャラに応じたエンディングを見ることができる。

VS MODE

友達とワイワイ対戦するならこのモード。ちなみに対COM戦もできる。ハンデ設定も可能で、実力差があっても安心。苦手なキャラ対策の練習モードとしても利用できる。

PRACTICE MODE

初心者が練習するならこのモード。雪だるまで妨害されることがないので、連鎖の組み方を研究したいときに役立つ。どれだけブロックを消せるかに挑戦するのもおもしろい。

多彩なアイテムを使いこなせば、対戦がさらに楽しく!

ゲームに登場するキャラは全部で12人。といってもそのうちの2人はボスキャラなので、プレイヤーが操作することはできない。各キャラには、それぞれ独自のアイテムブロックが用意されている。

このアイテムブロックは、各キャラによって効果が決まっていて、時限爆弾のように攻めに効力を発揮するものもあれば、雪だるまを消してくれる守りのアイテムもある。前作よりもキャラ数が増えたことにともない、バリエーションもより豊富になった。これらのアイテムを使いこなすことさえできれば、絶体絶命のピンチを切り抜けて大逆転、なんてことも不可能ではないのだ。

早め早めに使うか、それともピンチになってから使うか?ケース・バイ・ケースの使い分けが勝負のカギを握る。

如月ナミ

彼女のアイテムはキャンディーボール。ブロックに沿って転がりつつ雪だるまを消していき、消した雪だるまを相手フィールドに送り返す。また停止したキャンディーボールは爆弾ブロックと同様の効果を発揮する。

トニラ

怪獣のタマゴが落下。落下中はタマゴの向きを変えることもできる。タマゴは着地すると怪獣に変化し、ファイヤーと接触すると炎を吐いて、縦横1ラインの雪だるまを消し去る。もちろん消した雪だるまは相手フィールド行き。

リサ&フィリップ

イルカのフィリップがフィールド上に登場。縦のラインに並ぶ雪だるまをパクパク食べて、その雪だるまをそっくり相手フィールドに返す。右の写真のように、雪だるまが左右どちらかのラインに固まっていると効果的だ。

ミハエル

ラブリーロケットなる怪しげなアイテムが落下。落下中は向きを変えることも可能だ。ラブリーロケットは着地後、いつでも発射することができる。発射するとライン上の雪だるまを消しつつ、それを相手フィールドへと送り込む。

キャプテンボルト

カミナリを発生させて、縦のラインの雪だるまを消しつつ、相手フィールドに雪だるまを送り込む。また、カミナリが導火線ブロックの着火口か爆弾ブロックに隣接した場合、ファイヤーブロック同様の効力を発揮する。

王　鈴香

通常の爆弾ブロックの2倍の威力を持つ火龍が落下してくる。火龍にファイヤーが触れると、上下左右2マスにわたる爆発が起きるので、思わぬ連鎖を起こすことができる。守りよりも攻めのアイテムといえそうだ。

Dr.コーナス

科学者である彼のアイテムはニトロフラスコ。雪だるまを消しつつ落下し、壁やブロックに突き当たるとその場で爆発し、周囲の雪だるまを消し去ってくれる。もちろん、消した雪だるまは相手のフィールド行きだ。

バーニングキッド

時限爆弾が落下。プレイヤーが任意に爆発させられるこのアイテムは、カウントダウン後、自分のフィールドにあるすべての時限爆弾を爆発させる。雪だるまを積まれ、絶体のピンチという時まで温存しておくのがベストかも。

フェリス

可愛い妖精・フェリスが降下していき、着地するとファイヤーと同じ軌跡を描いて導火線・爆弾ブロックを伝わっていく。彼女が通過した導火線ブロックを消せば、通常より多い雪だるまを相手フィールドに送り込むことができる。

ガブリエル　MK-Ⅱ

ロボットらしく(?)、ロシアンドリルなるアイテムが落下。ドリルで掘り進みつつ、雪だるまを導火線ブロックに変えてくれる。壁やブロックにぶつかるとドリルはその場で停止。その後、爆弾ブロックと同じ効力を発揮する。

期間が限られているからこそ、真実の愛を……

アスキーから新登場する恋愛シミュレーション、それが「トゥルーラブストーリー」だ。目的は、意中の女の子と相思相愛の関係を築くこと。一見、簡単そうだが、実は転校を控えたあなたに残された時間は、わずか31日間。この時間制限が、ゲーム性を高めている。

ゲームは朝、プレイヤーであるあなたが学校へ向かうところから始まる。運がよければ、登校中に女の子と出会うかもしれない。うまく会話がはずめば、女の子と仲良くなれる。

学校に着いたら、休み時間にどこへ行くかを選択。校内を歩き回って、目当ての女の子と会話ができれば、その子との仲は親密に。お弁当を作ってもらうのも夢じゃない!?　そして放課後になれば、仲良くなった女の子が、昇降口であなたを待っていることがある。お目当ての子なら一緒に帰るのもいいし、違っていれば「さよなら」するのもいい。こうして１日は終わり、また次の日が始まる……。

果たして、転校日に待っているのは女の子からの告白か､寂しく転校する主人公か!?　残された学園生活は今、始まったばかりだ。

まず朝のうちに、日程表を見て予定を確認。テストやデートの日が表示されているので、チェックしておこう。また妹のみさきから、学校でのあなたに関する噂を聞くこともできる。お目当てのあの娘は、あなたに対していったいどんな感情を抱いているのだろうか。そんな話を耳にできれば、今後の展開をいろいろと考えられそうだ。

登校途中に女の子と出会うこともある。仲が親密になれば、彼女が先にきてあなたを待っていてくれるかもしれない。そして、さらに親密になれば……。

True Love Story★

トゥルー・ラブストーリー

恋愛シミュレーション花盛りのPSに、また１本ラインナップが増えた。ゲームタイトル通り、限られた期間内にあなたは意中の女の子と「真実の愛の物語」を展開することができるだろうか？

■アスキー
■恋愛シミュレーション
■11月発売予定
■価格未定

転校するまであと１カ月 あの娘に届け、この想い……

©1996 ASCII CORP.／Bits Laboratory

桂木綾音

かつらぎあやね

6月10日生まれのAB型。成績優秀で、全男子学生の憧れの的。明るく元気で、ちょっとおっちょこちょいな一面を持つが、そこがまたいいらしい!?
趣味は散歩とアクアリウムとショッピング。音楽はクラシックをよく聴く。ピアノがうまく、それもあってか音楽部に入っているようだ。放課後は勉強してから帰るらしく、寄り道もほとんどしない。小さい動物やアクセサリーなどが好みとか。

(CV:菊池志穂)

広瀬のぞみ

ひろせのぞみ

(CV:藤野かほる)

5月12日生まれのO型で、主人公の幼なじみ。小学校時代は仲が良かったものの、最近は何となく親しすぎて、すぐ口げんかになってしまう……。仕事が忙しい母のため、学校帰りは駅前の商店街で買い物をして帰っているらしい。とても面倒見のいい女の子だ。

登場するキャラクターは5人＋α その彼女たちの魅力を紹介！

後藤育美

ごとういくみ

10月10日生まれの、運動神経抜群な女の子。血液型はO型。趣味はスポーツとカラオケなのだが、演歌を好んで歌う珍しい子だ。いつも体操着を着て、トレーニングを欠かさないようにしているらしい。そのためか、どうも恋愛ごとは苦手らしい。成績もそれほど良くないが、特に気にしてないようだ。

(CV:豊嶋真千子)

本多智子

ほんだともこ

2月24日生まれのA型。眼鏡とロングヘアがよく似合う、本が好きな文学少女。おとなしく、のんびりとした性格の持ち主。放課後は、図書館で静かに本を読んでいるようだ。運動は苦手らしい。

(CV:久川 綾)

南 弥生

みなみやよい

3月20日生まれのB型。主人公の1歳下になる妹の友達で、恥かしがり屋さん。見た目は幼いが、時折はっとするような大胆な行動を見せる。主人公に対して憧れを抱いているらしいが……。

(CV:丹下 桜)

PS CLIPPERS

最新ソフト・クローズアップ

I N D E X

[ソウルエッジ]©Namco,Ltd.　[るぷぷキューブ ルプ☆さらだ]©1996 DATAM POLYSTAR/竹本　泉/宙(おおぞら)出版/Fupac
[続ぐっすんおよよ]©1993 IREM CORP.　©バンプレ企画1996　©BANPRESTO 1996

ありす イン サイバーランド

■グラムス■ギャルベンチャー■12月発売予定■5,800円■メモリーカード対応

拝啓、ルイスおじさま。サイバーランドはとっても不思議なところです。

近未来の東京。ありす、麗奈、樹莉の3人の女子中学生が、とある偶然から手に入れた高性能のネットワーク介入プログラム。それは、現実世界と仮想現実世界とをまたにかけ、少女たちに様々な事件を解決するだけの力を与えるものだった。そんな少女たちの感動と笑いの物語。それが「ありす イン サイバーランド」だ。

声優たちの軽妙なテンポの会話を再現するために、20以上のパターンを持つキャラクターのフェイスグラフィックはもちろん。そのウィンドウそのものがコミカルに動いて様々なシチュエーションを表現する。そして、重要なシーンではフル画面のアニメーションムービーで描写される。さらに、サイバーランドで起こる戦闘シーンでは、操作の簡単なコマンド入力式の戦闘を、ポリゴンと刻々と変わるカメラアングルが戦闘シーンを演出してくれる。

全6話で構成された物語は、日常的な出来事から始まり、やがて東京を日本を世界を巻き込んで拡大していく。

重要なシーンで展開されるアニメーションが見るものを惹きつけて離さない。

運動着姿の水無月ありす

ネット・ダイヴァーとして有名なありすたちも普段は通常の学校生活をおくっている。現実世界に異変が起こると、その原因を探るため、ダイヴァスーツを着て、サイバーランドへ乗り込んでいく。

第3の不思議の国サイバーランド

そこでは、ただのデータだけでなく、触覚や味覚臭覚にまでうったえるデータも流れていた。人々は、パーソナル・コミュニケータ「NAVI」を介してその世界にアクセスし、学校教育や会社など、いまやそこに異常があれば現実の日常生活にまで影響を及ぼすといわれるほど重要な意味を持つ世界。それがこの近未来のネットワーク「サイバーランド」だ。ありすが手に入れた、ダイヴ・システムは、このサイバーランドのあらゆるところに、人間の意識体の影を潜り込ませることのできるシステムなのである。

制服姿の八神樹莉

ダイヴスーツ姿の鳳麗奈

また、サイバーランドでは、現実世界と同様にMAPの上を動いて、事件の謎解きや犯人探しをしたりする。

©1996 GLAMS, Inc.

スティールダム

■テクノソフト■対戦格闘シューティング■8月30日発売■5,800円■2P対戦可

「リヴァーシオン」が対戦格闘ゲームライクにパワーアップ!!

テクノソフトの前作「リヴァーシオン」のシステムを受け継ぎ、対戦格闘の要素を加えたのが、この「スティールダム」である。

東洋的な文化を持つ封建社会で「霊牙(リョウガ)」という鎧を身にまとったキャラクター達が、皇帝主催の武闘大会で闘うというのがそのストーリー。

プレイヤーは、8人の闘士から1人を選んで闘ってゆく。霊牙は、通常攻撃の他にそれぞれ独自のコマンド技を持っており、それらをいかに使うかが闘いのポイントとなる。このあたりは、前作とほぼ同様なのだが、今回はこれに加えてジャンプからの空中浮遊ができるようになっている。また、相手の方向に一発で方向転換できるようになっており、より白熱した技術戦闘が可能となった。

対戦モードは画面を上下2分割したスタイルだが、画面配置が左上と右下に配置されている点にも注目したい。

見た目は某3Dゲームのようだが、これはまた違った面白さがあるので、期待してみよう。

人間の上半身が、鎧をまとったような霊牙。これを操作して闘う。

霊牙には、それぞれ固有のコマンド技が用意されている。

美しいオープニングデモ。各キャラクター達の霊牙が、次から次へと写し出される。「霊牙」とは、操者の精神が物質化されたもので、肉体を覆い鎧の役割を果たす。その姿形は、操者の精神の本質を形作ったものになる……という設定になっている。

個性あるキャラを使いこなせ

霊牙には、共通してブースト移動とスライド移動、空中浮遊などの特殊移動がある。ブースト移動は、任意の方向に高速移動ができ、同時にブーストを利用した体当り攻撃も可能だ。スライド移動は、左右に平行して高速移動をする。このスライド中は無敵になるので、相手の攻撃を回避するときにも有効利用できそうだ。

以下で、キャラクターとその霊牙を紹介してみた。これらを見て使うキャラクターを今から決めておくのも悪くない!?

スライド移動中は無敵である。相手の攻撃を回避するのに使える。

高速で相手に突っ込むブーストアタック。これで相手を突き飛ばす。

是雷

武道を極め、自らの成すべき事を探すため、武者修行の旅を続ける。

樹莉亜

拳法家の孫娘。是雷を慕い優勝を条件に旅の同行を取り付けた。

麗羅

大会主催者である皇帝に恋人を処刑され、皇帝暗殺を自ら志願した。

魁

孤児の子供達が集まった盗賊団の頭。大会優勝賞金を目当てに闘う。

蒼馬

他国の侵略により国を追われた騎士。祖国奪回のため霊牙をまとう。

豪乱

容姿ゆえに、虐待を受けてきた獣人。人間に憎悪を抱いている。

醍久

警固隊(警察のようなもの)の老将。皇帝と謁見するため、闘う。

美咲

舞踏家だが、真の姿は人間ではない。大会に邪気を感じ、出場。

©1996 Technosoft.

ステークスウィナー G1完全制覇への道

■ザウルス■ジョッキーアクション■11月発売予定■5,800円(予価)■メモリーカード対応

愛馬の手綱をあやつって、目指せG1完全制覇

アーケード初の、アクションジョッキーゲームとして注目を集めた「ステークスウィナー」が、PSに移植される。シンプルな操作系と、アイテムや必殺技などの導入で、競馬マニアでなくとも楽しめる作品だけに、内容が気になるところだ。

まずこのゲームの最大のポイントはレースの部分。馬の状態をしめす、「馬顔メーター」に注意しながら、鞭と手綱をあやつりレースを進めてゆく。またコース上にはニンジンなどのパワーアップアイテムや、もぐらなどのお邪魔キャラも登場する、コミカルなアクションゲームだ。

また自分のあやつる愛馬も、「逃げ」「先行」「差し」「追い込み」と4種類のタイプが設定され、その馬にあった作戦がレースを制するのに重要なポイントとなっている。つまり馬の脚質によって、レースの展開も変わってくるのだ。

そして、レースをおこなう競馬場も、実際のコースレイアウトを再現。デフォルメはされていても、坂や直線の長さは、実際のターフと同じだ。コース状況を、的確に判断することも、レースの展開に大きく関わってくる。

画面の馬の表情は「笑顔」だが、他にも「通常」「ひらめき」「哀願」「喜び」「やる気」「ばて」などがあり、持ち馬の状態をリアルタイムに知ることができる。

いかに繁殖させるかが最強馬を創るポイント

PS版「ステークスウィナー」には、アーケードにはないオリジナルの要素が追加されている。まず育成シミュレーションゲームとして、自分の騎乗する馬を繁殖、育成できるということ。プレイヤーは実名で登場する250頭の繁殖馬の中から、持っている予算に応じて、好みの配合の競走馬を生産することができる。競走馬の能力は、血統の配合によって大きく左右され、脚質や距離適性もこの時点で決定される。そして、その競走馬がある一定以上の成績を残すと、繁殖に上げることができる。また、繁殖のときに、調教師がいろいろコメントしてくれるので、競走馬の血統がよく分からないという人も、安心してプレイできるはずだ。そして自分の馬のデータは、メモリーカードに保存して、持ち寄って対戦することができる。これで友達同士で対戦も可能だ。みんなでボタンとレバーをあやつって、最強の競走馬を決定するのも楽しいはず。優秀な血統と騎乗テクニックで、目指すはGⅠ完全制覇。ゴール板をトップで駆け抜けろ！

(右)牡馬の選択画面。すでに選択済みの牡馬とインブリードする組み合わせの馬は、馬名が赤く表示されている。
(左)調教師がアドバイスをしてくれている。オヤジの表情がナイスだ。

種付けの後には仔馬の誕生が待っている。調教ステージでは芝調教、ダート調教、坂路調教の3種類の調教の中から好きな調教を選べる。調教ステージはコース上のもぐらを避けて規定タイム内にチェックポイントを通過するという単純なものだ。調教に成功するとステータスがアップする。

©1995/1996 SAURUS

東京SHADOW

■タイトー■ムービーノベル■8月発売予定■8,800円(予価)■メモリーカード対応

ヒロインが連れ去られたのは遠い過去と関係があった

「東京SHADOW」は渋谷周辺のマップとゲームとをリンクさせ、マルチシナリオや映像、CGを駆使したクオリティの高いムービーノベル。物語の幅が厚いこのゲームは序盤から急展開を見せ、主人公のヒデが死に、恋人の京子は悪魔にさらわれてしまう。ここでは京子がさらわれた謎を中心にストーリーの流れを簡単に説明しよう。

ヒロインの京子は鎌倉時代まで現在の渋谷を中心に支配していた豪族の末裔。この一族はきわめて霊能力の高い一族で、当時どこからか出現した魔物メギドを倒し、古墳に一本のモミの木を植えて封印した。だが復活を遂げたメギドは、優れた魔力を持った子供を作るために京子をさらったのだ。

ヒデも京子と同じ一族の末裔で、メギドを封印していたモミの木から、夢の中へ悪魔が甦ったビジョンを送られる。夢の謎が解けたヒデは、過去の因果とともにメギドを倒すことを決意する。

霊体になっているヒデを地上に戻してくれる天使。しかし、選択を間違えるとバッドエンドを迎えてしまう。

渋谷駅前で布教活動をしていた男だが、どうやらメギドに対抗する人間らしい。ヒデの危険を救ってくれる。

手助けをしてくれる庚神像の力とは？

このゲームは、渋谷周辺の地上マップと、地下の3D仮想現実空間を行き来しながらストーリーを進めていく。2つの世界を行き来するには、庚神像(こうしんぞう)の手助けが必要になってくる。

庚神像とは、現実に、古代から現在に至るまで、渋谷に数多く点在する石像だ。

ゲーム中の庚神像は過去にメギドを封じ込めておくために造られたもので、石像を造った一族の末裔であるヒデの手助けをしてくれる。特に役立つのが地上から地下への移動だ。さまざまな場所に設置してある庚神像を探し出し、2つの世界を行き来して謎を解き明かしながらメギドを倒さなければならない。また2、3体同時に庚神像が現れる場合があり、石像同士が争いを始めてしまうこともある。状況に応じた選択をしていかないと、後々後悔することになるので注意しよう。

移動に必要な地図には、渋谷周辺のマップが表示されている。地図の入手方法はストーリーによって異なる。

地図と見比べながら、矢印を選択して目的地へ向かうのだが、道順によってはイベントが起こることも。

長泉寺に到着したヒデは、地下へ向かうために必要な庚神像を探す。京子を連れ戻すことはできるのか？

庚神像と出会うことができると、主人公たちに多くの手助けをしてくれるようになる。メギドを封じるために必要な石剣や、メギドの手下を近寄らせない銅鐸など、ゲーム展開に役立つアイテムを手に入れることができる。しかし、ストーリーによっては庚神像と出会えないこともある。

ヒデが部屋に忍び込むと、怪しげな男が謎のリストを眺めていた。そのリストには、何と京子の写真が。

©TAITO CORP.1996 ©西谷 史・シップス／メディアワークス

アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ～

■ライトスタッフ■RPG■年内発売予定■価格未定

人々の思い、悲しみが交錯するドラマチックRPG

年内発売に向けて開発が進んでいるRPG「アルナムの翼」。今回は、おぼろげながらも見えてきたゲームの概要を紹介していこう。

古代日本を想像させるような、オリエンタルムードにあふれた前作「アルナムの牙」とは、また大きくタッチの異なる世界観が構築されているらしい。

そして、なによりもゲームの軸となるのは、〝キャラクター同士のドラマ〟。登場キャラクターたちの思いや悲しみ、そして憎しみといった悲喜こもごもが、クローズアップされ、ストーリーを盛り上げていくことは間違いない。

多くの仲間との出会い、そしてゲームストーリーを印象づけるビジュアルシーン。果たしてどんなドラマが展開していくのであろうか？興味はつきない。

独特の世界観とゲームシステム

フィールド移動に、パーティーバトルなど、オーソドックスなスタイルを踏まえつつも、ドラマ性を重視しているこのゲーム。要所要所には、アニメーションによるビジュアルがふんだんに用意され、よりキャラクターに感情移入しやすく、そしてよりアルナムの世界に溶け込めやすいものにしている。

そして、このアルナムの世界観を醸し出す大きな要素のひとつとして、ほかのRPGでいう魔法の代わりに、植物や薬品の力を頼って攻撃する「気法」、「香華術」なるシステムが存在する。詳細は、続報を待っていただきたい。

フィールドや町はポリゴンで表現、すべて３Ｄで構成されている。時間や天候の概念を取り入れて、雨や雪が降ったり、夜になれば辺りが暗くなって、家には明かりが灯ったりもする。写真には写っていないが、フィールドには敵のシンボルが徘徊し、そのシンボルに接触すると、バトル画面に切り替わる。

ステータス画面では、キャラクターの装備や使える術、またアイテムを点検できる。ちなみに、魔法に相当する「気法」や「香華術」など一連の術は、アイテムのように使用回数が設けられている。

ときには、アドベンチャーゲームの画面風に、アニメーションでキャラクターが動きまくるビジュアルシーン。イベントが発生したときには必ずといっていいくらいに挿入される。キャラクターの思いが存分に伝わってくる。

ⒸRIGHT STUFF

TFX

■イマジニア■フライトシミュレータ■9月27日発売予定■7,800円■メモリーカード(10)■イマジガン・アナログジョイスティック対応

PS初の本格派フライトシミュレータ、ついに発進

本誌の新作スケジュールに長いこと姿を表しながら、まったく情報がとだえていた「TFX」。PS版の画面がようやく公開できることになったのでお伝えしよう。

イギリス生まれのこのソフト、もとはパソコン版で発売され、欧米では30万本販売されたもの。その完全移植版なので、その質の高さは保証付きだ。プレイヤーは国連空軍のパイロットとして、ソマリアでの難民救出、コロンビアでの麻薬戦争の鎮圧、リビアでの核兵器施設の破壊、ユーゴでのボスニア紛争の鎮圧、南太平洋でのプルトニウムの奪回などといったシナリオをこなしていく。British Aerospace社完全監修で、RAFパイロットの訓練にも使用された。そのリアリティは折り紙付きだ。

国連の緊急特別部隊へ連絡。われわれは最後の作戦をまもなく開始する。

国連より指令が下る。えもいわれぬ緊張感があたりを支配した。正義のための戦いが、今、始まったのだ。

開発期間5年、スタッフ50名。登場する機体はFE2000ユーロファイター、F22スーパースター、F117Aステルス爆撃機だ。

ミサイルに取り付けられたカメラの映像。対地ミサイルは10種類。

こちらはミサイルの後ろからの映像。巡航ミサイルなんてのもある。

同時発売でアナログジョイスティック「イマジガン」も発売の予定。

©1994/1996 Ocean Software Ltd./Digital Image Design

スターファイター3000

■イマジニア■3Dフライトシューティング■9月20日発売予定■5,800円■アナログジョイスティック対応

スターファイター・パイロットとなり宇宙を駆けろ

友軍艦と7機のウイングマン(僚機)とともに様々な作戦を展開し、4つの惑星を支配する敵と戦闘を繰り広げる3Dフライトシューティング。このゲームの目的は、大気圏、大気圏外でのミッションを達成し、得点を稼ぎ、自機をグレードアップさせることにある。

各ミッションにはエリア内のターゲット、マザーシップ、ウイングマン(僚機)の位置を表示するミッションマップがある。ミッションの基本は、地上目標や敵機を破壊することと、敵の攻撃から友軍機や友軍艦などを守ること。プレイヤーはウイングマンに攻撃や編隊を守る指示などを与え、これにより戦場で敵機とウイングマンの空中戦が展開され、ゲーム展開は非常に変化の富んだものとなる。

スターファイターの操縦、兵器の的確な発射には高度な技術が要求される。味方との編隊は戦闘を大きく左右する。

いつでも見ることができる戦闘マップを有効に活用し、常に現状を把握するとともに、臨機応変な作戦立てをすることが必要だ。

オープニングデモでは、約7分間という長いCGムービーが展開される。

フォーメーションを組むためには、まず友軍機に接近する必要がある。

飛行形態として、このようなフォーメーションを組むことができる。

©1996 Krisalis Software Ltd.

続ぐっすんおよよ

■バンプレスト■アクションパズル■9月発売予定■5,800円（予）■メモリーカード（1）

お願い！ ぐっすんたちを……助けてあげて!!

気まぐれな〝ぐっすん〟と〝およよ〟を助け出すという、一風変わったパズルゲームの第2弾。あいかわらずトレジャーハンターのぐっすんたち。今度の獲物は、南の島の海底に眠る沈没船のお宝のはずだったが…今回も沈没船に近づこうとした瞬間、島の火山が噴火を起こし、2人は謎の地底大陸へと押し流されてしまった。はたしてぐっすんたちは、無事に帰ってこれるのだろうか……？

ルールは落ちてくるブロックを積み重ねて、ぐっすんたちの足場を作り、うまく出口まで誘導してあげるというもの。今作には「たいむあたっくもーど」「つめもーど」など、新しいモードが4つ追加されている。ルールも簡単なので家族みんなで楽しめる1本だ。

全30面から好きなステージを選んで、クリア時間を競うのが〝たいむあたっくもーど〟なのだ。

あらかじめ決められた数のブロックでクリアする〝つめもーど〟。詰め将棋のようなモードなのだ。

ぐっすんたちは、ブロックが2段以上あると登ることができない。とっても根性がないのだー。

©1993 IREM CORP. ©バンプレ企画 1996 ©BANPRESTO 1996

C1-CIRCUIT

■インベックス■レース■8月30日発売予定■5,800円■ネジコン、対戦ケーブル対応

首都高を制するのは誰か……

首都高環状線。深夜から明け方にかけてのわずかな時間。そこは高速道路本来の機能を取り戻した禁断のサーキットへと姿を変える。エスケープゾーンもピットもないこのサーキットを、完璧なまでにチューニングされたマシンを操り、スピードとテクニックの限界に挑む者たちがいた……。

首都高を舞台にした、レースゲームがPSで登場。レースに勝利し、勝利ポイントでパーツの売買、セッティングを行い、自分好みにチューニングしていく。

新型、旧型を問わずに、走り屋に人気のある車種をそろえ、チューニングシーンではブリヂストンなど有名メーカーの技術協力と、『CARBOY』のノウハウ提供でリアルな走りが楽しめる。

今夜も愛車を駆り、恐怖と快感の戦場、「C1-CIRCUIT」へと向かう君の姿があった。

コースに慣れてきたら外の看板を見てみよう。見たことのあるようなものがけっこうある。

チューニングはとても重要。少し間違えただけで致命的なミスになることも……。

©1996 INVEX

V-Tennis2

■トンキンハウス■ポリゴンスポーツゲーム■10月発売予定■5,800円（予価）

より臨場感を、より迫力を、より躍動感を

ＰＳ初期のテニスゲームとして、そのプレイしやすさや選手エディットモードが好評だった「V-Tennis」の第２弾が登場する。

今回の特徴は、なんといっても選手の動きにモーションキャプチャー（人間の実際の動きをそのままデータ化し、ポリゴンの動きに利用する技術）を使用し、まるで本物の試合を見ているかのような動きの臨場感を実現したこと。

右の写真は、モーションキャプチャーで動かしたフラットシェーディング状態のポリゴンキャラクターだが、実際にこのポリゴンにテクスチャーが貼られることで、ご覧のような躍動感のある試合場面が展開されるわけである。

また今回はテニス用品大手メーカーPrince、テニス専門誌『テニスマガジン』とのタイアップにより、試合中の特性などについてさらに本物に近い感覚を実現。また前作同様、視点の切り替えや視点のエディットも可能で、より奥深くテニスが楽しめるのだ。

モーションキャプチャーの実際

実際のモーションキャプチャーの方法は、身体に数十個のリフレクションマーカーをつけてアクションしてもらい、その動きを６台の近赤外線＋高速度カメラで撮影し、画像認識システムによってそれぞれの点の３次元座標を算出するというもの。今回のゲームでは、テニスの熟練者男女２名それぞれから100種類のアクションパターンを採取しているのだ。

こうして採取したデータはさらに実際に使用するために加工され、ポリゴンで組み立てられたキャラに動きが与えられる。

自分だけの選手、自分なりの選手

選手のパラメータのみならず、服装まで変えることが可能だったエディットモードはもちろん今回も採用。パラメータは９種類の項目を自由にいじることができ、実際の選手のほうもウェアの上下など、外見上の細かい部分まで手が加えられる。

さらに今回は、キャラクター成長の要素を加味。新しく加わった「ビルドアップモード」では、何の能力・技術・特徴もないキャラクターを好みの選手に育て上げることができる。あらかじめ用意された30選手を相手に、自分の選手がどこまで通用するかという、コーチの気分が味わえるのだ。

今回から加わった「ビルドアップモード」。

パラメータ、服装、顔まで、細かく変更できるのが特徴。

Ⓒ 1996 TONKINHOUSE

協力：モーションキャプチャースタジオ ダイナモ

イエロー・ブリック・ロード

■アクレイムジャパン■インタラクティブフェアリーテール■8月30日発売予定■5,800円

絵本で読んだ懐かしの童話をPSで読み返そう

懐かしの童話「オズの魔法使い」をモチーフとした、ファンタジックなアドベンチャーがPSに登場。ゲームは3Dモデリングを駆使した、リアルなCGアニメーションで展開。ブリキ男〝ティン・マン〟や気弱な〝ライオン〟、そそっかしい〝かかし男〟などの仲間を探し出し、ステージ中に仕掛けられたワナや敵とのバトルに生き残り、物語を進展させる。そして、プレイヤーは武器やアイテムを集めてエメラルド城を探索し、オズの秘密を解き明かしていくのだ。

戦闘画面は、斜め視点の3DCGで表示され、武器や魔法などの攻撃手段も選択可能。戦闘時に敵が受けたダメージはキャラの位置関係で表示。戦闘の経過は、リアルな効果音と動きで表現している。

©1996 SYNERGY, Inc. All rights reserved.

ライオンといえば百獣の王というが、このライオンは気弱な〝ライオン〟なのだ。このまま、つながれたままなのか？

ブリキ男の〝ティン・マン〟。斧を持ちながら納屋のようなところにいるが、すんなりと仲間になってくれるのだろうか？

仲間たちを探しながら、黄色いレンガ道をたどってオズに会いにいこう。

敵をある一定のラインまで押し出すという、バトルシーンが新しい。

迷ったときや行き詰まったときは、意外なキャラがヒントをくれるかも。

ハームフルパーク

■スカイ・シンク・システム■横スクロールシューティング■11月発売予定■価格未定

「お・い・し・さ」弾けるシューティング

超巨大遊園地を舞台に双子の少女が大活躍するコミカルシューティングが登場だ。恋に破れた復讐の鬼テキーラ博士の暴挙を止めるため、彼が作った遊園地型要塞基地「ハームフルパーク」に乗り込んだレモネとレスカ。２人が乗っている「ロボバイク」はアイスやパフェなどお菓子を使った攻撃ができる。通常使用するショットにはゼリー・ブーメランやアイス・レーザー、スペシャルアタックにはWケーキ・ミサイルなど見た目にも楽しい攻撃が満載だ。ステージや敵キャラも遊園地にちなんだかわいいものばかり、ビジュアルの美しさや敵キャラの攻撃の演出も見逃せない。シューティングが苦手な女の子でもついプレイしたくなるようなゲームだよ。

©1996 SKY THINK SYSTEM CO., LTD.

画面内の敵はこれで全滅、巨大な「ビックリパフェ・レーザー」。スペシャルチップを取れば強力な攻撃ができる。

観覧車やティーカップなど遊園地でおなじみの乗り物がたくさん登場する。敵がかわいいからといって油断をしていると……？

この巨大な敵はステージボスかな？ 顔はマヌケだけど攻撃は強そう。

スペシャルアタックは攻撃だけじゃない。ゼリーのバリアもあるぞ。

バイキングの船が行く手を阻む。アイス・レーザーで集中攻撃だ。

るぷぷキューブ ルプ☆さらだ

■データム・ポリスター■パズル■8月発売予定■4,800円■メモリーカード(1)

サラダと不思議なお話の世界に出かけよう!!

人気まんが家竹本泉のコミック「ルプ☆さらだ」を、原作の世界そのままにショートストーリーとパズルを合体させたのがこのゲーム。

主人公のサラダは好奇心旺盛な女の子。「寒いのきらい！　冬なんてなければいいのにーっ」などのサラダの数々のわがままや疑問に答えてくれるのが、ちょっと変わっている優しいおじさん。日常で起こる出来事からサラダをお話の世界へ連れて行ってくれる。

おじさんがサラダにお話をしてくれるのはストーリーモード。お話はそれぞれショートストーリーで、オープニング（お話の導入部分）→パズル→エンディング（お話のオチの部分）という構成になっていて、それぞれのお話で不思議な世界が楽しめる。

ストーリーモードでは、ワールドをクリアするごとに描き下ろしイラストが見られるぞ。

これが対戦モード。キューブをたくさん消して、相手に透明な妨害キューブを送って攻撃だ。

© 1996 DATAM POLYSTAR／竹本 泉／宙（おおぞら）出版／Fupac

聖刻1092 操兵伝

■ユタカ■ファンタジーロボットロールプレイングゲーム■11月末発売予定■5,800円

神秘の生体兵器「操兵」を意のままに操る

「操兵伝」は、機械仕掛けのロボットではなくより人間に近い機能を持つ〝操兵〟を操り、格闘ゲームに近い戦闘を堪能できるRPG。マルチシナリオに加え、操兵を成長させていくのも大きな魅力のひとつとなっている。操兵をパワーアップさせるには、敵の持つ、操兵の神秘の力の源である〝聖刻石〟を利用するか、パーツや武器を購入するなどの方法がある。また、操兵は体の中を駆け巡る血液によって機能を維持している。行動すると血液中に不純物がたまっていくが、操兵は完全生物ではないため血液中の不純物をろ過できない。プレイヤーは精製器で不純物を取り除くことになるが、これがうまくいくと機体の性能をさらに上げることも可能になる。

「フェン」、「クリシュナ」、「ガルン」。選んだ主人公によって全く別の3つの物語が展開する。

©伸童舎／WARES PROJECT／©YUTAKA 1996 MADE IN JAPAN

ザ・ゲーム オブ プルーフ

■ユタカ■推理ボードゲーム■10月末発売予定■5,800円

大人の雰囲気漂う推理ボードゲーム

古きよき時代のイギリスを思わせるヴィクトリア調の建物の中で推理を楽しむ紳士・淑女たち。これまで推理ゲームといえばアドベンチャーゲームが主流だったが、このゲームは5人まで同時にプレイできるボードゲーム。容疑者は6人、それぞれのアリバイを聞き、犯行現場を調べ証拠を集めていく。真犯人を誰よりも早く見つけることが目的となる。人間プレイヤーが4人以下の場合は個性豊かなCOMプレイヤー探偵が登場してくれる。〝豪華列車〟、〝洋館〟、〝大型客船〟という3種類の舞台で名探偵たちの推理が繰り広げられる。またストーリーはひとつではなく、毎回「犯人・殺害状況、アリバイ、凶器」が変わっていくので何度でも遊ぶことができる。

原作は「迷犬ルパン」シリーズでおなじみの辻真先氏。一人で犯人をじっくり追い詰めていっても十分に楽しめる。

©辻真先とアイデアブレーン／©YUTAKA 1996 MADE IN JAPAN／©こどもの館

ギャロップレーサー

■テクモ■ジョッキーレースゲーム■9月27日発売予定■5,800円（予）

これぞホンモノの3Dジョッキーレース

競馬ゲームは星の数ほどあれど、「本格派レースゲーム」と呼べるものはこれが初めてではないだろうか。「ギャロップレーサー」は3Dに強いプレイステーションの特性を存分に生かし、プレイヤーはジョッキーとしてポリゴンの馬を駆り3Dのターフを走るのだ。

栗毛、芦毛などさまざまな馬、雨、雪といった天候そして季節。そしてナイトレースといった演出も加えられ、走るべき競馬場も実際の中山、府中といったところから、地方の大井、旭川、それからロンシャン、ドバイなどといった外国のコースまである。

スポーツゲームの命は「パラメータ」だが、「ギャロップレーサー」もまた1000頭におよぶ馬のデータが細かく設定されている。

レースはスタートが肝心。ゲートが開くと同時にボタンを押さないと出遅れてしまう。

レースに勝ち、ポイントを稼いでより強い馬を買う。日本の、世界の大レース制覇を目指せ!!

©TECMO, LTD. 1996

ぽじっと

■プレイアベニュー■テーブルゲーム■9月13日発売予定■3,980円

単純なほどオモシロい、相手のコマを追いつめろ

3次元ボードゲーム「ポジット」がPSに登場。自分の駒を1マス動かし、キューブを1個置く。この作業を繰り返し、自分のコマとキューブで相手の駒を追いつめて動けなくしたら勝ちという、いたって簡単なルールだ。動けなくなる条件は、①駒が2段以上の駒に四方八方囲まれたとき（2段以上の段差は登れない）、②駒が登るところや動けるところを失ったとき（一度キューブに登ったら下に降りられない）、③相手の駒が3段目に登る以外ないときの3つ。もちろん相手もこちらを追いつめてくるので、自分のスペースを考えながら進めなければならない。シンプルなので飽きがこないし長時間続けられるこのゲーム。誰でも気軽に楽しめるだろう。

対戦するキャラクターはカワイイキャラクターばかりだ。これはトランプの兵隊かな？

ボードやキューブの色変えは自由自在。台の角度を自分の好みに変えられるのもうれしい。

©PLAYAVENUE/KANS 1996

パチンコ大好き

■セタ■パチンコ■9月発売予定■5,800円

老舗平和の人気機種9タイトルを収録

ＰＳに新たなパチンコゲームが登場する。セブン機はＣＲミスパチプロなど4機、羽根ものはブンブン丸・DXなど3機、権利ものは回れん坊将軍などの2機といった老舗メーカー平和の実機を搭載、平和ファンには待ってましたという内容。腕前を試す実戦モードでは、異なる釘の台から1台選択し、プレイ終了後パチプロ評価表で攻略ポイントのアドバイスがある。

そして単に台を打つだけでは物足りないパチンカーに、ぜひ体験してもらいたいのが研究モード。釘を調整することができ、へそにたどり着くまでの玉の流れなどを学習することができる。もはや遊ぶだけのパチンコゲームではもう古い？　家庭で釘調整を勉強してから実戦に挑む時代が到来しそう。

通常大当たりまでに時間のかかるパチンコだが、玉打ち倍速モードでスピーディな攻略を可能としている。

©1996 SETA CO.,LTD.／©1996 平和

ぷくんパ

■アテナ■落ちものパズル■9月発売予定■4,980円（予価）

部活に励む女子高生が落ちものパズルで勝負

登場キャラクターは女子高生。部活で汗を流す健康的な美少女たちが落ちモノパズルで対決だ。初心者でもとっつきやすい、単純でわかりやすいルールが魅力。大玉と小玉2つの組み合わせで落ちてきて、大玉を3つ並べると消すことができる。この大玉3つと隣接する小玉は大玉に変身。玉を落とすところ、小玉の順番などに注意し、うまく並べれば爽快な連鎖攻撃ができる。戦略性と偶然性が重視され、やればやるほどうまくなるゲームだ。プレイヤーは個性豊かな8人のキャラクターから選択。かわいい女子高生と大玉、小玉両方のかわいいビジュアルで見ているほうも楽しくなれる。もちろん落ちものパズルにはつきものの、2人対戦もしっかり入っている。

それぞれ部活のユニフォームを着て登場。イラストのほうは制服かな？　女の子だけでなく玉の表情にも注目。

©Athena

プロ麻雀　極PLUS

■アテナ■麻雀■8月発売予定■4,980円

「実力」がすべてを決めるプロの世界

究極の本格派麻雀といえば「極」シリーズ。今回のPLUSで選択できるセクションは3種類。麻雀における偶然性を意図的に遠ざけ、打ち手の判断や実力がものをいう「理論の勝負」が集約されたプロフェッショナルセクション、ギャンブルセクション、トレーニングセクションがある。プロフェッショナルセクションでは「チャレンジ対局」という、麻雀で有名な3つの団体に挑戦できる。予選、本選などそれぞれに厳しいクリア条件が用意されている。もちろん対局するプロ雀士は著名な人物ばかり。麻雀の展開によって変化する雀士の表情も見逃せない。この「極」をすべてクリアできれば立派なプロ。ぬるい麻雀に飽きた人、麻雀の特訓、腕試しにピッタリだ。

プロ雀士のセリフも個性豊か。対局中は色々な表情を見せる。プロを唸らせる麻雀を打とう。

3つのセクションをクリアすると制覇コードが登場し実際にプロ雀士と対局できるチャンスも？

©Athena 1996

ジョッキーZERO

■ライトスタッフ■ホースレースゲーム（ジョッキーシミュレーション）■秋発売予定■価格未定

主人公は馬と話せるお気楽ジョッキー

昨今の競馬ブームも手伝って、ゲームの世界の競馬人気も一般に浸透しているように見える。しかし実際は、複雑なデータ分析や思考を求められるゲームが中心で、マニア化したユーザーに支えられているのが現状だ。難しいことはわからん、もっと手軽にもっと気楽に競馬を楽しみたい、という人にぴったりなのがこのソフト。主人公は馬と会話できる特技（？）をもった少年。自分の牧場からダービー馬を出すという父親の夢の手助けをしようと、この特技を生かし騎手を目指す。競馬界を裏から操り、悪の限りをつくすカイザーと呼ばれる大物騎手とその軍団からは、仲間ともども嫌がらせを受ける。打倒カイザーそして日本ダービー制覇なるのだろうか。

©RIGHT STUFF 1996

ゲームの核であるレースは3D表示されている。主人公である騎手からの視点でレースが行われるというのも今や常識!?

イベントはゲームを盛り上げるだけではない。キャラクターたちの会話中、難解な専門用語がわかりやすく解説されている。

やはり競馬は頭脳が勝負。このソフトで競馬的思考を身につけよう。

自分の騎乗馬はもとより、他馬の戦法やコース条件なども把握しよう。

レースだけでなく、主人公の恋の行方も気になるストーリー展開のひとつ。

黒ノ十三

■トンキンハウス■ホラー・デジタルノベル■9月発売予定■5,800円（予価）

あなたの部屋のTVモニターが異空間につながる

人気ミステリー作家・綾辻行人監修による、書き下ろしのホラーノベル「黒ノ十三」。このゲームは、13編（12+1）のホラー・オムニバス形式に構成されたデジタルブックである。各シナリオには、5～6カ所の分岐ポイントが設けられ、誤ったストーリーを選択してしまうと〝バッドエンド〟という展開がキミを待っている。

ゲームの演出面では、実写取り込みをベースにした背景が1000画面を超え、シナリオごとに特徴あるイメージを駆使したCGエフェクトで表現している。実力派そろいの充実した執筆陣による今作は、プレイヤーを不思議な恐怖に満ちあふれた世界へと誘うことだろう。今年の秋は、ホラーノベル「黒ノ十三」がおもしろい……。

監修:綾辻行人 ©1996 TONKINHOUSE

今作は若者・女性を中心に絶大なる人気を誇る、若手ナンバーワンのミステリー作家・綾辻氏が監修を担当している。

ゲームにも造詣の深い綾辻氏の参加によって「これぞ新時代のデジタルノベル！」といえるような作品に仕上がっている。

ゲーム画面は実写をベースに、最新のCGエフェクトで演出している。

かなりインパクトのあるCGもあり、視覚的な恐怖を味わうこともある。

なにか得体のしれないものが近づいてくる。それは野獣なのか……？

火竜娘 かりゅうじょう

■ガスト■メンタルアドベンチャー■'96年発売予定■価格未定

エキゾチックな雰囲気漂う一風変わったアドベンチャー

このゲームの大きな特徴は男性版と女性版が別々に発売される点。男性版での主人公は色白美男子の柳禎之。女性版の主人公はお転婆娘、高悠環。それぞれ個性あふれるキャラクターに仕上がっている。

それぞれのプレイデータがそれぞれのバージョンに反映され、ゲーム内のキャラクターの行動、性格に影響を与えるという新しい試みが加えられ、これまでの恋愛ゲームとは一線を画している。例えば、恋人同士でプレイすることによって、明時代の中国での仮想恋愛を楽しむことができたり、ちょっと口説いてみたい女の子に女性版をプレイさせてみて、そのデータを攻略してから実際にアタックしてみる、などといったさまざまな遊び方が考えられる。

左から、呉鷹訓、馬元籍、東真宝、長孫慶、高悠環、玉鳳、柳禎之、五平爺。

舞台は「寧波港」。この街で繰り広げられる、さまざまな人間模様の中で主人公は真実の愛を探す。

プレイ画面のほとんどを3DCGポリゴンで表示。アドベンチャーゲームの新しいスタイルだ。

©GUST CO., LTD. 1996 ©GROWING ELEMENT 1996 ©Minako Fuji 1993

炎の15種目 アトランタオリンピック

■ココナッツジャパンエンターテイメント■スポーツ■9月発売予定■価格5,800円■マルチタップ対応(1～8人)

もうひとつのアトランタオリンピックを体験しよう

今年の夏アメリカ・アトランタにて行われるオリンピックに向けて、ココナッツジャパンエンターテイメントからオリンピックスポーツゲームが発売される。

競技数は全部で15種目あるが、どの種目も操作はとてもわかりやすい。走る、泳ぐ、パワーをためるなどの動作は2つのボタンを連打するだけだし、ジャンプしたり円盤や槍を投げるのはタイミングよく別のボタンを押せばよいだけなので、簡単にプレイできる。

しかも、ゲーム中では選手や競技場まですべてポリゴンフル活用で構成されていて、迫力あるシーンが画面上に展開する。さらにマルチタップ対応により最大8人で同時プレイも可能。ぜひ友達と対戦して世界記録に挑戦してほしい。

100m走スタート前の様子。選手の名前と国名が1人1人出ることにより、緊張感がみなぎる。

水泳のスタート直前の様子だが、各選手の表情が見られるのがスゴイ。選手の体力も考えて。

コレは円盤投げの1シーン。投げる方向と角度のタイミングがとてもむずかしい。

©Official licensed product of the Atlatnta Committee for the Olympic Games, Inc. ©1992 The Atlanta Committee for the Olympic Games, (ACOG) All Rights Reserved. ©1996 US Gold Limited. Distributed by COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD. in JAPAN. Under license from US Gold Limited. US Gold is a registered trademark of US Gold Limited. All Rights Reserved Silicon Dreams is a trademark of US Gold Limited. All Rights Reserved.

ソウルエッジ

■ナムコ■３Ｄ対戦格闘■年内発売予定■価格未定

歴史に選ばれて人は戦士となり、歴史に刻まれて戦士は英雄になる

アーケードでも人気のある、3D格闘ゲーム「ソウルエッジ」がついに登場。ＰＳ版にはアーケード、チームバトル、ＶＳ、サバイバル、そして今も稼働中の「Ver Ⅱ」に入っているタイムアタックがある。「鉄拳」でも定評の華麗なオープニングデモももちろんオリジナル。

ゲームの基本ルールは普通の格闘と同じだが、ボタンは縦斬り、横斬り、蹴りそしてガードと割り振られている。また簡単なコマンドで奥避け、手前避け、ガードインパクトなどいろいろなファクターで奥の深い決闘が楽しめる。

使用可能キャラクターは御剣（ミツルギ）、ソンミナ、タキ、リ・ロン、ヴォルド、ソフィーティア、ジークフリート、ロック、「Ver Ⅱ」から登場のセルバンテスと黄（ファン）の10人。ただ一対の剣、ソウルエッジのために彼らは闘う。

奥ゆきのあるフィールドでの熱きバトル

このゲームの大きな特徴は「奥ゆき」を意識しているところ。上記の手前避け、奥避けなどは相手の縦斬りを避けて攻撃するもので、縦斬り系の連係が強いキャラクター（ソフィーティア、ジークフリートなど）と闘うには必須のテクニック。しかし、手前・奥避けは横斬りにつぶされてしまう。そこで、バックステップなどで間合いを離す、というような駆け引きが展開されるというわけだ。

ガードインパクトは相手の斬り技を弾き、そのスキに技を叩き込む、いわゆる見切り技。しかし投げ技にはつぶされてしまうので注意が必要。そのほかにも投げ抜けや鍔迫り合い、当て身技などのいろいろなファクターがあり、自分独自のオリジナルプレイスタイルを模索するのも楽しいだろう。

現在開発進行度は40%とのこと。これからどう変化していくのか、目が離せない１作だ。

「ソウルエッジ」の特徴ともいえる剣の軌跡もほとんど完璧に移植されている。今後の進行具合が非常に気になるところだ。背景などもアーケードに比べ遜色なく、まったく不自然さを感じさせない作りになっている。

キャラクターにはそれぞれ４種類のカラーが用意されている。１Ｐ基本色の別バージョンと２Ｐ基本色の別バージョンがあるのだ。なお、現在ナムコでは全キャラクターの新コスチュームを募集している。それについては本誌のINFOSTATION DEPT（P233）を参照してほしい。スタッフロールに自分の名が出るぞ。

奥技“クリティカルエッジ”

一撃必殺のクリティカルエッジ。武器ゲージを消費するが破壊力抜群。写真は御剣の「三途の渡」。

©NAMCO LTD.

'96夏 ゲームスクール特集

クリエイターへの道

ゲームを身近に感じてきた世代にとって
ゲームクリエイターは
十分に魅力ある職業といえる。
しかし、どうすればなれるのか
いまのうちに何をしておけばいいのか
誰も教えてはくれない
この特集は、そんな人たちのために
正しい情報を提供していく。

+ Peace of ...

Going My Dream...

アナリストに聞く今年のゲーム業界

平林久和

HISAKAZU HIRABAYASHI

ついに発売されたNINTENDO64を加え、コンシューマゲーム機は、いよいよ生き残り戦争が始まったかに見える。一方、ソフトメーカーサイドでは、その戦いに備えるためか今年はかなり採用人数が増えているとのこと。今、ゲーム業界とその企業の就職戦線に何が起こっているのだろうか。

ゲームの景気は世間の景気とは違う

まずは来年度の就職の概況についてお話しします。今、一般に就職戦線は超氷河期を抜けて、薄日が射してきているというような言い方をされていますね。しかし、それがゲーム会社にとってもラッキーなことだと思っているんだとしたら、それは間違いです。確かに、一部の大手の会社、あるいは何人採用しているかが企業としてのメンツに関わってきてしまうような会社は、景気の動向の影響を受けるでしょう。しかし、そういう会社は日本に10社もないと思うんですよ。一方で、ゲームを作っている会社といえば、本当に小さい会社を合わせれば7〜800社。そういう会社の場合、有効求人倍率とか日銀の発表する経済指標なんかとは関係ないところで、困ったり、あるいは儲かったりしているんです。だから、バブルが崩壊しても大儲けがあり得るし、反対に新聞がどんなに景気回復を書いても、経営が行き詰まる会社が出てくるんです。

そういう状況を考えると、就職情報誌や新聞に書かれているいい話ばかりを信じて、盛り上がらない方がいいのではないか、と思いますね。

コンシューマ分野でセガ、ソニー、任天堂とそろってきたけれど、今、ソフト会社としてはどのプラットフォームが生き残るのか、迷っている状況なんです。それ以外にもコンビニ流通をはじめ、流通がガタガタと大きく変化してきているし、64に関しては、ソフトは少数精鋭でいくということで、有能な開発者、メーカーとしか組まないのかも、というようなことがいわれています。任天堂ソフトさえ作っていればそこそこ売れる、という状況ではなくなってきているんですよ。初心会にモノを持っていくと売れるという状況でもないし。今、業界の存在そのものが揺れているんです。だから、去年の売り上げが10億だったから今年は12億だとか、500億だったから600億ね、なんて状況ではない。今日の500億が明日、ゼロになるかもしれない。あるいは、うまく立ち回れば1000億になるかもしれないという激動期でもあるんです。そういう意味では、採用者を増やす増やさない、という以前の問題として、今ゲーム会社の経営のあり方そのものが問われている。

確かにゲーム業界は人材難といえる。しかし、人材と人手は分けて考えなければならないんです。ゲーム会社は入りやすい、という観測の裏にあるのは、人手が足りない、景気がいいということ。実際、開発を中心に中途採用も活発なわけですけど、これはなぜかというと、〝人材〟が足りないから。本当にできる人間に関しては、いくらいたって足りるわけないんです。なぜなら1人がビッグヒットを飛ばせば、平気で100億稼げる業界でしょう？　その人に払う給料を考えると、有能なクリエイターなら、引き抜きで1億払ってもそれは安い買い物だと考えられる。そういう意味で、本当に有能な人材は慢性的に足りないんです。ただし、人を求める企業の採用の仕方には、2通りあることを知っておいてほしい。今年は大卒を100人採用するよ、というのは、どちらかといえば〝人手〟が欲しいときの採り方。でも、人材を求める場合には、インターネットとか就職情報誌を通して、24時間、365日作品を持って駆けつけて下さい、というわけです。さらにいうなら、いてもOKという意味の〝人在〟と、財産となる〝人財〟は分けて考えなければならないと思います。

ゲームスクールは業界への近道か

ゲームスクールが業界への近道になっているのかどうか。現況においては、なってるとも、回り道になっているともいえない。僕はゲームスクールに対して、本質的に、あっても役に立たないなという考えと、ぜひ存在していて欲しいという思いの両方があって、自分の中でも答えを見つけられずにいるんです。存在を肯定する立場から言うと、昔から「石の上にも三年」というように、日本人って、体系立ててものを学ぶことをしてこなかったじゃないですか。とくにクリエイティブな分野では、師匠の技を盗むという考え方が支配的で。ところが欧米では、J・ルーカスとかスピルバーグが大学で映画を学んだように、クリエイティブなことについては、学校で学

ゲーム業界就職読本'97年度版

ゲーム業界の歴史、構造、魅力と問題点を幅広い知識を元に分析。これから業界を目指す人のために、さまざまなアドバイスや求人情報が収録されている必読本。発売はアスペクト／1,500円。

ぶのが当たり前なんですね。そこでゲームについて考えると、欧米ふうに学校でそれを教えて、人を育成して、その人がその産業を支えていく……という構図ができないわけではないと思うし、日本にいつか情報化時代、ソフトの時代がやって来るというのなら、どうすれば優秀な人材が育成できるのか、考えなければならないはずなんです。その意味で、ゲームスクールはこれから非常に期待できる存在だ、と思える。

しかし、一方の考え方として、ゲームスクールで実際にそんなことができるのかな？という思いがあるのも事実です。ゲームスクールの設立理念としてよく言われるのが、「マルチメディア業界の人材不足を解消するために、このスクールを開校～」という話がありますね。しかし、教えることができるということは、先生も“人材”であるはず。人材が足りない業界で、どうして？　ということなんですよ。実際に、「講師がいないから人を派遣してくれ」という依頼が、スクールからゲームメーカーに行くわけです。しかしメーカーは断る。で、2年がたつと、「卒業生を採ってくれ」という話がまた来るわけです。そうするとメーカーは、教える人がいなかったスクールで、どういう人が育ったんだろう？と考えてしまうんですね。こうなると、教えるノウハウなしに開校されてしまったような学校に通うくらいなら、アルバイトしてでも業界に潜り込んで、昔ながらのやり方で師匠の技を盗むのも手かなぁ、と思ってしまうんですよ。その中で、やはり学校を選ぶというのなら、一言だけ言いたい。今、学校はたくさんあるわけですが、いい学校と悪い学校の落差はすごい、ということをね。

学校の施設が立派だったり、外部の講師が華やかだったり、いろいろあると思うんだけど、それを運営している人たちがどれだけゲームを知っているのか、が大切なんですよ。教育する、ということは、ある種あつかましいことなんです。そういう人は、相応の知識、相応の理念を持っている人ですから、そこを生徒は見るべきです。一日体験入学とか、パンフレットとかがあるじゃないですか。ゲームをよく知っている人だったら、それらを見ただけでわかってしまうところもあるはずです。あるいは、体験入学でその学校の先生の話を聞いてみて、「なるほど、ゲームってこういう見方もあるのか」と感心させられることもあるだろうし。そういう接触体験を重ねる中で、見る目も肥えてくる。単に家の近所だから……というような理由で学校を選ばないことが大切なんですよ。学校はみな同じではない、ということがポイントです。

本当に求められているのは財産である“人財”ゲーム業界は常に“人財”難です

HISAKAZU HIRABAYASHI
1990年末にJICC出版局（現宝島社）を退社後、㈱インターラクトを主宰。ゲームメーカーのコンサルティングを中心に、執筆業もこなす。著書に「ゲームの大学」（メディアファクトリー刊）等がある。

好きだという次元では厳しい

今までは、中学・高校と、学校にきちんと通っていれば次のステップに進めたわけだけど、ゲームスクールや大学はすんなり次のステップ……つまり就職へ進めるわけではない。また、現在のスクールの生徒さんの問題だと思うんだけど、彼らはスクールに期待しすぎているかもしれないですね。学校に行くだけで安心して、そこから何もしない人が多い。ゲーム業界に入ろうとしたら、今、必ず必要なのが作品。その辺についての取り組みがまだまだ生温い。卒業する年の4月くらいから、就職のガイダンスを受けて作り始めるようじゃね。スクールに入る前から作り始めてもいいくらいですよ。持っていく作品にしても、企画職で言えば、1つの企画書をきっちり仕上げる必要はない。企業は完成度は問わない。それよりも数が必要なんですよ。A4・100枚でひとつの企画を練り込むより、1枚の企画書を100本書きなさい、といいたい。グラフィックなら1枚の絵をディティール細かく仕上げるよりも、デッサンを100枚書けと。結局生徒が一生懸命作り込んだものでも、プロの目から見ると稚拙なわけです。それよりもたくさんのアイディアや、確かなデッサン力を持ってるほうがいい。そのへんの認識は改めなければならないと思う。

僕は、いたずらに脅かして、みんなのやる気をつぶす気は毛頭無いんです。この業界を志す人はすごく多いから、ただあこがれているとか好きだという次元では厳しいよ、ということが言いたいんです。例えばゲームを作っても1円ももうからなくてもいい、あるいは覚せい剤取締法のように、ゲームが法律で禁じられたとしても、僕はこっそり作る。こういう思いがあるのなら、ぜひ、ゲーム業界へ来てほしいと思います。それはゲームが“好き”という次元を脱して、“愛”している、ということだと思うからです。

業種別でみるみるわかる
ゲーム業界のお仕事

メーカーによって違うが、ゲーム業界の職種はおもに10種類に分かれる(余分な物も入れているが)。どんな仕事内容で、どんな適性が必要なのか。やる気も大切だが、まずはそれぞれの職種について研究しておくこともムダではない。

※同じ仕事内容でも、メーカーによって呼び名が違ったり、さらに細分化されているものもあります。あくまで"おもな"職種だということを了承しておいてください。

プロデューサー/ディレクター　メーカー系技術職

ここにあるゲーム開発の各職種の人達をまとめ、1本のソフトの方向性を決めていく人。いわば技術職のなかの管理職といえる。プロデューサーとディレクターでは多少役割が違ったりするが、いずれにしても、入社していきなりプロデューサーにはなれない。ある程度ほかの職種でやってきて経験を積み、他の職種の仕事内容もわかっていないと務まらない。スケジュール管理や金勘定、人間関係の調整などもしなくてはならないこともある。

この職種を将来目指す人は、リーダーシップをとれて、なおかつ、協調性もなければならない。遊ぶにしても、勉強するにしても、仲間をまとめ、1つのことを成し遂げるということが大切。人と話をするのがおっくうだとか、一匹オオカミ的な人には難しいかも。

プランナー　メーカー系技術職

その名のとおり、ゲームのプラン(企画)を立てる人。別名ゲームデザイナー。プランナーの作った仕様書や、企画書に沿ってプログラマーやグラフィッカーは動いていくので、創造力と計画性があり、全体像がつかめるような人でないと務まらない。また、技術的にそのプランが可能かどうか判断するため、プログラムなどの知識もあるていどはほしい。ほかには、絵がうまいとか、文章がいいとか、プレゼンが抜群!ということも成功する秘訣。なぜなら、その企画書で制作費を引き出さなければならないからだ。ただ、プレゼン能力だけで企画が通ったとしても、本当は凡庸な企画であれば、いくらプログラマーやグラフィックががんばっても、面白いゲームにはならない。プランナーはそれだけ重要な職種なのだ。

シナリオライター　メーカー系技術職

プランナーと兼ねることもあるが、ゲームのシナリオ(世界観やキャラクターの設定、お話のあらすじ等)を決めていく。最近は小説家や、TVやラジオのシナリオライターなど本職の人たちが参加することもあるが、通常はメーカー社員がやることがほとんど。ただ、パズルやスポーツなど、制作するゲームのジャンルによっては、不要な職種でもある。シナリオライターが、その力を存分に発揮できるジャンルはRPGやシミュレーション。これらはその物語の流れから、キャラクターのセリフにいたるまでシナリオライターが書かなければならない。容量内に収めるということを考えると、小説を1本書くよりも大変な仕事ともいえる。となれば、とにかく文章が書けるという素養が必要となる。まさに文系の仕事だ。

プログラマー　メーカー系技術職

プログラマーは、文字どおりプログラムして動くゲームを作り上げる仕事。プランに沿ったシステムを具体化し、キャラクターを動かしたり、戦闘シーンを目に見える形にする。最近では操作システム系、フィールド、キャラクターなど、分担することも多い。プランナーのアイディアを元に、創意工夫でそれ以上のものを作ることも必要。プログラマーは、一般ユーザーにとって最もわかりにくい職種かもしれない。情報処理系、ビジネス系やゲームスクールでその基礎となるアセンブラやC言語は学ぶことができるが、必要なのはとにかく長時間パソコンの前に向かい、ミニゲームでもいいからたくさん作ってみること。ある程度のセンスも必要だが、この職種は地味な努力で伸びていくといえるだろう。

グラフィックデザイナー　メーカー系技術職

キャラクター、背景、オープニング、エンディングなど、ゲームに登場するグラフィックすべてをコンピュータで描き起こす仕事。かつては2Dでのドット打ち（マス目を塗って絵にする）や、セル画の取り込み修正がメインの仕事だったが、現在はモデリング、テクスチャーなどの3DCGの技術が必要になっている。この職業で大切なのは、やはり絵画などと同じようにデッサン力。その後にコンピュータで描く技術というものがついてくる。3D時代を迎え、ゲーム業界だけでなく今一番必要とされているのが、この職種の人材だろう。具体的には、ただ3Dの1枚絵を描くのではなく、実際に動かしたときに気持ちいい3Dの絵をイメージしながら描いてほしい。動くと不自然な物はいくらでもあるのだ。

サウンドプログラマー　メーカー系技術職

ゲームのオープニング、バックグラウンドなどに流れるBGMや、打撃音、警告音などのSE（サウンドエフェクト）を創作する仕事。実際には作曲する人と、プログラムに落とす人が分かれている場合もある。なぜなら、この分野は外部からの人材登用が一番多いからだ。また、最近は声優を使って声を入れるのも当たり前になっている。これもサウンドプログラマーの仕事。ゲームの音楽は、難度も繰り返して聞くことになるため、何回聞いても飽きず、その場面場面を盛り上げるという技術が必要。曲自体はMacintoshやシンセサイザーなどがあれば、誰でも気軽に曲は作れる。しかし、ゲームに使える曲というのは誰でも作れるわけではない。それは音大を出ていても苦労は同じだ。

宣伝・広報・プロモーター　メーカー系技術職

プランナーの企画がまとまり、ゲームとしてのある程度の形が見えてきたら活躍するのがこの職種。発売日を決定し、それまでにどうやって雑誌に情報を掲載し、CMやキャンペーン展開を進めていくのかを決める仕事だ。ゲームそのものが面白ければ、この職種はいらないという説もあるが、月に100タイトル近く発売されてる現在、そのプロモーションの良し悪しによって販売本数が左右されることも少なくない。技術系ではないものの、開発とのミーティングのなかで、ゲームに対して意見しなければならない場合もある。最近はこういう広報活動を、広告代理店やハードメーカーに委託するケースも増えてきている。幅広い知識と、人脈が必要。われわれ編集の人間にとっては、もっとも身近なメーカーの代表者。

営業・販売　メーカー系営業職

メーカーの営業・販売は、ゲームのサンプルやデモ版と、プロモーターが制作した広報計画を元に、問屋や小売店をまわって注文を取っていく仕事。これは別にゲームに限らず、他の業界でも同じことだろう。特殊性の薄い業種だ。ただ、何の営業も同じだとは思うが、全国を飛び回るバイタリティ、社交性が大切。受注本数はゲームに左右されるが、売れなさそうなゲームでも注文を取ってくるくらいの自信がほしい。ゲームの場合、流通機構が最近激動している。玩具問屋だけでなく、量販店、レコードショップ、コンビニといった幅広い営業が必要だ。PSのようにSCEが営業してくれるケースもあるが、自社で営業できるに越したことはない。ゲームとの関わりは薄いけど、これも立派な業界の仕事。

問屋・小売店　その他販売職

問屋や小売店というのは、ゲーム専門ショップを除けば、クリエイターを目指す人間にとってもっとも縁の薄い業種といえる。なぜなら、問屋や小売店はゲーム以外の物も取り扱っているからだ。ただ、デパートの玩具売り場や、玩具店などでは、ゲーム売り場の占める面積や売り上げは相変わらず高い。そういう意味ではゲームへの関わりは薄くはないといえるだろう。この業種に必要なのはゲーム雑誌をチェックしたり、デモ版をプレイしたりしてユーザーにクソゲーをつかませないという努力。また、小売店には、ユーザーとじかに接触できるため、その声がダイレクトに聞けるというメリットがある。ユーザーの傾向、ニーズを研究するために、学生のうちにアルバイトしてみるというのもいいかもしれない。

雑誌・編集　その他技術職

ゲーム雑誌の世界は、他の雑誌編集に比べかなり特殊な業種だ。基本的にはメーカーからの情報がなければ成り立たない仕事。写真やサンプルディスクを借りたり、インタビューなどで記事を作り上げていく。1つの記事を作るためには、一般に編集者、ライター(ゲーマー)、デザイナー(レイアウト)、カメラマンなどが関わっている。最新のゲームを開発途中から見ることができるという意味では、ユーザーにとってうらやましい職業かもしれないが、遊び気分だけでできる仕事ではない。また、開発途中のゲームにアドバイスしたり、メーカーと共同開発するというケースもある。ゲームの知識以外にも、冷静な観察眼、それと同時に熱意も必要。アルバイトから始められるというメリットもある。

メーカー11社がバックアップ
先端技術を次代に伝える

デジタルエンタテインメントアカデミー

〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル　TEL03-3940-7210

平成8年5月から、アトラス、エニックス、カプコン、光栄、コナミ、コンパイル、スクウェア、タイトー、ハドソン、バンプレスト、マイクロキャビンの資本参加により学校名を変更。業界の第一線で活躍できる人材の育成を目指し、幅広い知識を教えてくれる。メーカー系ならではの現場に直結したカリキュラムが魅力。

業界の技術の進歩を実感できる

メーカー系ゲームスクールは数あれど、これほどまで有名メーカーがバックアップしている学校はないだろう。まだ校名も変わったばかり。具体的に目に見える形で、そのメリットが生かされるのはもう少し時間がかかりそうだ。

このDEAは、来年度より3年制のプロフェッショナルデザイナー養成科を新設する。2年制では、これまでクリエイティブスペシャリスト養成科（プログラムエキスパート、グラフィックデザイン、ミュージックコンポーズ）があったが、3年制になることで、1年次は専攻コースを決めずに総合的基礎知識を固め、能力によって2年次、3年次と専門分野を学んでいくことができる。あらゆる分野で活躍できるの即戦力を育てることが可能なわけだ。プロの知識を身につけよう。

グラフィックデザインコースの3DCGの授業。自分でテーマを見つけ、モデリングやレンダリングを描く。レベルは高い。

教務課より ――― 教務課長　馬場誠二さん

ゲームが好きだからクリエイターになりたいというのは、とてもいいことだと思います。だけどゲームしかできないからクリエイターにというのはいけない。ゲームも好きだけど、読書や音楽やテニスも好き、いろんなことをやった中で特にゲームを作りたいんだという意識でないと、なれない。まず、ゲーム以外に自分は何ができるのかということを考えてから、学校を選ぶべきでしょうね。

あとは、ゲームを1つのメディアとして突き放して見るだけの覚悟が必要です。やはり理想と現実のギャップはありますから。僕は企画系の授業を持っているんですが、最初に授業でいうのは「ゲームは商品だ」ということなんです。クリエイターというのは、みんなゲームを作って売って食べているんだから、これは商品なんだと認識してほしい。それを理解できない人は、通信で趣味として作りなさいと。うちはプロを養成する機関ですから、そこは厳しいですね。

われわれは、ゲーム業界で本当に必要な人材、10年働いていける人材を育成することを目標にしています。誤解してほしくないのは、メーカー系だからといってそのメーカーへ楽に入れるわけではないということ。カリキュラムに関しては協力いただいていますが、やはり自分自身の努力が必要ですよ。

在校生より ――― グラフィックコース　橋本千秋くん、橋本知佳さん

橋本千／少数精鋭の授業、カリキュラムの内容が、この学校を選ぶ決め手でした。2年次は午前中だけで、あとは自主制作。できる人はそこで自分からどんどんやる。これからスクールに入ろうという人は、そういう考え方を持ってほしい。時間があるうちに、自分の知識や世界を広げることが大切です。

橋本知／総合的な授業をやってから専門的な分野について学べるというところでここを選びました。1年次は、音楽とかプログラムとか、興味のないところもやらなくてはいけなかったけど、それはそれで良かったですね。とにかく、どこに入るかも大事だけど、ゲームを作りたいという夢を持ち続けることが大切じゃないかなと思います。

●スクール選びのポイント

1. カリキュラムにプロの現場の声を反映しているか

2. 幅広い知識を教養として身につけられるか

3. 講師とマンツーマンで授業を受けられるか

●デジタルエンタテインメントアカデミー　学校説明会

東京	札幌	盛岡	福島
8/6・8/27・9/14・10/12・11/9・12/7・1/11・2/8・3/1	8/30	8/28	8/29
デジタルエンタテインメントアカデミー（3F）	ホテルリッチ札幌	ホテルメトロポリタン盛岡	福島ビューホテル

高崎	新潟	長野	静岡	名古屋	大阪	広島	福岡	鹿児島
7/31	8/1	8/2	8/7	8/8	8/9	8/21	8/22	8/23
高崎ターミナルホテル	マルコーイン新潟	長野ロイヤルホテル	静岡ステーションホテル	名古屋逓信会館	メルパルクOSAKA	シティホテル広島	アクロス福岡	かごしま林田ホテル

DEA
DIGITAL ENTERTAINMENT
ACADEMY

真価を問う。

エニックスゲームスクールが生まれ変わります!!

大手ゲーム企業11社の資本参加を得て、真のクリエイター育成を目指します。

誕生、デジタルエンタテインメントアカデミー。

エニックスゲームスクールは、新たに大手ゲーム企業11社の資本参加を得て、
真に有能な人材の育成を目指し、デジタルエンタテインメントアカデミーへと生まれ変わります。
権威主義でも形式主義でもなく、もちろん商業主義などではない。
将来を見据えて学ぶ側の立場に立ったより効果的な教育。
いまこそスクールの真価を問うときです。

■
従来からの二年制に加えて、三年制を新設
■
二部制によるマルチメディア科、新設予定
詳しくは資料をご請求ください。

資本参加企業
●
株式会社アトラス
株式会社エニックス
株式会社カプコン
株式会社光栄
コナミ株式会社
株式会社コンパイル
株式会社スクウェア
株式会社タイトー
株式会社ハドソン
株式会社バンプレスト
株式会社マイクロキャビン
(五十音順)

資料送付をご希望の方は、電話またはこの広告の右下にある資料請求券を官製はがきに貼って、❶郵便番号❷住所❸氏名❹年令❺学校・学年❻電話番号をご記入の上、本校までお申し込み下さい。

デジタルエンタテインメントアカデミー(旧エニックスアカデミー)
〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル TEL.03-3940-7210

2年制
クリエイティブスペシャリスト養成科
●プログラムエキスパートコース
●グラフィックデザインコース
●ミュージックコンポーズコース

3年制
プロフェッショナルデザイナー養成科
●プログラム専攻
●グラフィック専攻

学校説明会実施!!

【東京会場】14:00〜16:00
平成8年 8月6日(火)
8月27日(火)
9月14日(土)
10月12日(土)

【地区会場】14:00〜16:00
高崎:平成8年 7月31日(水)
新潟:平成8年 8月1日(木)
長野:平成8年 8月2日(金)
静岡:平成8年 8月7日(水)
名古屋:平成8年 8月8日(木)
大阪:平成8年 8月9日(金)
広島:平成8年 8月21日(水)
福岡:平成8年 8月22日(木)
鹿児島:平成8年 8月23日(金)
盛岡:平成8年 8月28日(水)
福島:平成8年 8日29日(木)
札幌:平成8年 8月30日(金)
参加方法:電話申込

平成9年度生願書受付
平成8年9月2日より随時受付いたします。

入学選考
東京会場
平成8年10月6日(日)
地区会場
(札幌・名古屋・広島・福岡)
平成8年10月27日(日)

資料請求券
The PLASTA7/26

やる気しだいでいくらでも伸びる 独自のバックアップ体制が魅力

バンタン電脳情報学院

〒150 東京都渋谷区東3-22-14 ☎0120-51-0505

バンタンデザイン研究所の30年に及ぶ教育ノウハウを受け継ぐ電脳情報学院。業界と同レベルのマシンを毎年導入し、プロの現場をシミュレート。学院内に設立されたソフトハウス「電脳工場」で、その現場を見ることもできる。最高の環境から、最高の人材が生まれる……バンタン電脳情報学院は、キミの夢をかなえてくれる場所だ。

より高いレベルを実現するコース構成

創立から6年、ゲームスクールの老舗として、独立系ならではのさまざまなカリキュラムを提供し、優秀な人材を排出するバンタン電脳情報学院。グループ学校、グループ企業のノウハウを存分に生かし、希望職種への就職率も82.5%に及ぶ。特徴的なのは、細かく分かれた専攻コースと、自主性を重んじた自習室の存在だ。専攻コースはゲームクリエイト、コンピュータグラフィックス、マルチメディアの3つに分かれ、さらにそこからコースが各2〜4コースに分かれる。そこまで細かく分けるのは、専門性を高め、より高度な知識と技術を修得するため。学校へ来てくれれば、好きなことはもちろん、それ以外のことも吸収できる。

さらに今年からは、エンターテイメントメディア専攻という、4年制のゲーム開発コースも新設。ゲームデザイナー、ディレクターといった、ある程度各分野を知らなくてはならない職種希望者のために、より広く、より深い知識を教えてくれる。

ある意味バンタン電脳情報学院を象徴しているのが、DOS/VマシンやMacのある自習室。ここは学校が開いている時間なら、どのコースの何年生でも、授業の合間、授業後に気軽に利用できる。やる気をそのまま実力アップに反映してくれる学校といえるだろう。

広報より ――― 広報企画 小林雲水さん

ゲーム業界で仕事をしたいと思っているなら、直接ゲーム会社に問い合わせしてほしい。そちらはどんな会社で、どんな職種があって、どんな仕事内容なのか、具体的にどんな人材を求めているのか。そこから、自分のやりたい仕事、そのためにはどんな勉強をすればいいのか、どんな学校で学べばいいのかを探っていく。それが一番後悔しないし、ためになると思います。

自分の将来というものを、学校を決める前にある程度つかんでおいてほしいですね。ただ、どこへ行っても同じだと思いますが、勉強する気がなければ何もならない。結果って努力の量に比例しますから。特にプログラマーは如実に差が出ます。

うちは環境としては自信を持っています。この環境を思う存分利用すれば、それなりの見返りはあるでしょうね。うちみたいな学校は、やる気のある子は伸びるけど、意志の弱い子には何もならない学校かもしれません。でも、結局そういう強い意志を持っていないと、就職してもいいものが作れないんですよ。

メーカー系ではないということもデメリットとは考えていません。逆にそれだけ自由度があるし、例えばプログラムもできるような教育をしていますから。カリキュラムの変更とか、最新のマシンの導入にはやっぱり毎年頭を痛めますけどね。

ゲームプログラムコースの授業風景。専門性は高いが、着実にニーズのある分野だ。

●スクール選びのポイント

1. 気持ちを持続させてくれる環境か
2. バラエティに富んだコースがあるか
3. 卒業生とのコミュニケーションは確かか

●バンタン電脳情報学院イベント情報

8月		9月	
学校説明会、個別相談会(日曜、祭日を除く毎日)		学校説明会、個別相談会(日曜、祭日を除く毎日)	
8/4	模擬試験	9/15	体験入学
8/11・8/12	サマーセミナー	9/16	模擬試験
8/25	総合説明会&模擬試験	9/29	模擬試験

ここで行われる模擬試験は、キミがバンタンの入学試験の合格レベルに達しているかどうかを判断するもの。ここで合格レベルに達すると実際の入学試験が一部免除になるという特典がある。申し込みはお早めに。

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

プロから学ぶ、プロの実力。

業界のことは業界の人にしか分からない。
だからバンタンでは、業界で実際に活躍している
プロフェッショナルが講師を務めているんだ。
例えば君が車の運転を学ぼうとするとき、
運転免許を持っていない人に教わろうと思うかい?
業界で活躍しているプロでしか教えられないことがある。
プロに教わることでしか、身につけられない力があるんだ。

バンタン電脳情報学院は、ゲーム好きで、しかも「作ってみたい!」という人を応援しています。

○現役のクリエイターが制作ノウハウを伝授!
○授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル!
○カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート!
○学院内にソフトハウス「電脳工場」が存在!
○インターネットで学生作品を世界に発信!
○各界のトップクリエイターによる特別講義!

【'97募集コース】
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

【イベントスケジュール】
'97学校説明会　7月12日(金)~8月31日(土)日・祭日除く
一日体験入学　7月14日(日)
模擬試験　7月20日(土)・8月4日(日)
TRPG合宿　7月20日(土)~7月21日(日)
サマーセミナー　8月11日(日)~8月12日(月)
総合説明会&模擬試験　8月25日(日)
地区説明会(札幌・大阪・福岡)　7月28日(日)

【'97年度学校案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

【2年制特別入学受付開始 8月2日より】

バンタン電脳情報学院

【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-7SM

バンタン電脳情報学院
ケンタッキー
京王自動車
← 渋谷
庚申橋西
ベッカーズ
目黒 →
JR恵比寿駅
西口
日比谷線
(バスターミナル)
駒沢通り
さくら銀行

伝統に裏づけられた
CGビジュアルグラフィックでの強さ

代々木アニメーション学院

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3 ℡0120-310-042
ホームページアドレス http://www.jki.co.jp/YAG/

数多くの人材をアニメ業界に輩出し、独自にイベントなども企画する代々木アニメーション学院。大阪、名古屋、福岡、仙台など全国に系列校を持つ同校は、そのノウハウを生かしてアニメ・CG、マルチメディア分野でのスペシャリストを育ててくれる。アニメとゲームがクロスオーバーする現在、その人材は活躍が保証されている。

地方出身者も安心の医療制度と専用寮

ゲーム業界を目指す人にとって、非常に特化した専攻コースでその夢を実現してくれるのが、代々木アニメーション学院だ。そのコースは2D、3Dアニメ、ゲーム&キャラデザイン、キャラムービングなどを習得できるCGアニメ・ゲーム科と、各種CD-ROMタイトル制作や、ネットワークを学ぶマルチメディア・クリエイター科の2つに分かれる。さすがにCGアニメ教育の草分けとして9年の歴史を誇るだけあって、進路指導も細かく、就職率は98.6%にもなる。

他にも、学生が安心して勉強に集中できるよう、専用寮や医療相談制度を充実させている点は見逃せない。また、来年度より衛星放送を利用した授業も開始される。全国各校で同じ授業が受けられるというわけだ。この環境を生かせ！

卒業生が制作したCGグラフィックス。すでにプロレベルといえる。

講師より――CGアニメ・ゲーム科主任講師 山下 悟さん

私どもの学校はアニメーション学院ですので、アニメの中のゲーム科というスタンスなのです。ですからコンピュータは絵を描くための道具であると。3DCGにしろグラフィックデザインにしろ、自分のイメージ通りの作品をコンピュータに描かせられるクリエイターであってほしい。それにはデッサン力がなければどうしようもない。ですから、画力をアップするための授業に力を入れています。つまりプログラムは関係ない。むしろアニメ感覚のムービング技術をしっかりマスターすることがプロで活躍できる近道です。

専門学校に行くにしろ、直接ゲーム業界に入るにしろ、自分がそこで何をやりたいのかをしっかり持つこと。確かに私たちは教える立場にいますが、そこで何を学びに来るのかを考えて選んだほうがいい。ゲームのことをすべて学ぶというのは、単純に1年や2年在籍しただけじゃ無理だと思うんです。だからいろんな情報を集めてほしい。好きなことをやって給料がもらえたら幸せですよね。ですが、遊んで面白いのと、作って面白いのは違います。そのへんの認識をしっかり持っておかないと、長続きしないでしょう。

ただ、当校に入る生徒さんに限れば、そういった意識は確実に上がっています。そのぶん教えやすくなっているといえますね。

在校生より――CGアニメ・ゲーム科1年 真下弘之くん

昔から絵を描くことも、ゲームも好きだったんで、自然とゲーム業界を目指してました。この学校は、雑誌とかCMで露出度が高かったし、知っていたので選んだ。まだ1年生で、パソコンを使う授業は少ないですけど、入ってみてのギャップみたいなのはなかった。グラフィック関係が中心なので入ってよかったなと思います。講師の先生も面白いし。今は絵コンテとか、デッサンの授業が多いんです。ただ、デッサンは難しい(笑)。

好きなゲームはというと、格闘ものなんですけど難しそうで、まだ作る気にはならない。今はRPGとか、CGムービーを描きたいんです。やっぱりグラフィックで身を立てたいから。

●スクール選びのポイント

1. 安心して通える制度があるか

2. CG検定などの資格が取れるか

3. きめ細かな進路指導をしてくれるか

●代々木アニメーション学院 無料一日体験入学・学院説明会

体験入学	東京校	原宿校（声優科のみ）	大阪校	名古屋校	福岡校	広島校	仙台校	ひがし校	札幌校	大宮校
	8/1・8/18	8/1・8/18	8/2・8/18	8/2・8/18	8/19	8/22	8/20	8/18	8/21	8/25
	9/8	9/8	9/15	9/15	9/16	9/29	9/22		9/23	9/23

説明会	旭川市	釧路市	函館市	青森市	秋田市	盛岡市	福島市	郡山市	新潟市	長野市	松本市	金沢市	福井市	宇都宮市	水戸市	高崎市	千葉市
	8/1	10/13	9/15	8/20	8/21	11/10	8/22	11/23	10/27	8/19	10/13	8/22	8/23	8/26	9/1	10/10	10/12
	横浜市	静岡市	浜松市	京都市	和歌山市	岡山市	松江市	松山市	高松市	高知市	長崎市	宮崎市	大分市	熊本市	鹿児島市	那覇市	
	8/23	10/6	9/16	10/6	8/22	9/29	8/21	8/20	8/27	8/25	10/27	11/10	7/28	8/25	9/22	9/29	

アニメ&コミック教育で わが国初の認可校

平成9年4月生 募集中
入学案内書 無料進呈
ハガキに ●住所 ●氏名(ふりがな) ●年令 ●学年(職業) ●希望科 を明記してアート学園へ

設置学科 1年課程・全日制
- プロアニメーター養成科 (デジタル・アニメーター)
- アニメーション制作技術科 (アニメ・コンテンツ)
- 背景美術プロ養成科 (エレクトロニック・アート)
- コミック・劇画プロ養成科 (マルチメディア・コミックス)

学園説明会
平成8年7月27日(土)PM1:00~3:40
- 学園説明と講演
- 体験実習と就職説明

ゲスト 井関利明先生 見城美枝子先生 俵 萠子先生 月岡貞夫先生
参加無料。ご希望の方はハガキかTELで下記まで

校長 多湖 輝 (たご・あきら) 千葉大学名誉教授

学校法人 専修学校 マルチメディアアート学園
〒106 東京都港区西麻布3-8-7
TEL 03-5421-2671

98.62% 自由な創造の学校/ 文部省認可認定CG教育校〔(財)CG-ARTS協会認定〕
代々木アニメーション学院®

平成9年4月生願書受付中

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員

左上の数字は 本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職デビュー率です。

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメーター科(2年)	アニメAVオペレーター科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)	SFX特撮科(2年)
マルチメディア・クリエーター科(1年)	声優タレント科(1年)
デジタルペイント・アーティスト科 (仕上げアート)(1年)	マンガ・コミックプロ養成科(1年)
アニメ制作科(1年)	ジュニア・ノベルズ科(1年)
BGデザイナー(背景美術)科(1年)	ビジュアル・イラスト科(2年)
	ミュージック科(2年)

フリーダイヤル 電話 0120-310-042 才能を世に
FAX 0120-310-595 才能すごくいい

入学案内書無料進呈
「無料1日体験入学」あり
「無料学院説明会」あり
<見学随時・TELにて予約を>

(ご希望の方は) ハガキに
1 住所 2 氏名(フリガナ) 3 電話 4 年齢 5 学年(職業) 6 希望科
7 「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記の上、下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-PN-7 代々木アニメーション学院

やればやったで 自然に公認資格取得実現
- 24時間年中無休で健康・医療相談受付(無料)
- 専用寮へ希望者全員が32万円(年間)で入居
- 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可(32万円)
- 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ホームページアドレス◎http://www.cri.co.jp/yag_info/ E-Mail アドレス◎yag_info@po.cri.co.jp

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・名古屋・福岡・札幌、開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-PN-7 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

ゲーム人あつまれ!!

ゲームコース
学生作品

A
JGLF
BPNH
OMCD
KE I

完成図
ABCD
EFGH
IJKL
MNOP

■16パズル

LIGHT OUT for Windows
Start
LightOut for Windows
Light Out
OK

■Light out

■京都探索マップ

●情報・電子・音響の総合学習が
豊かな表現力を開花させます。

情報 プログラム
電子 システム
音響 ミュージック
ゲームコース

学校見学説明会（体験入学）	8月23日(金)・30日(金)・9月14日(土)・28日(土)・10月19日(土) 11月16日(土)・12月19日(木)【PM 1:30受付、2:00開始】

コンピュータ総合学園
学校法人 大阪電子専門学校
総合校舎(学園本部)〒543大阪市天王寺区勝山104　TEL(06)779-8484(代)

体験したら、こうなった。

マルチメディア時代のテクニカルエキスパートを養成。

いってみなけりゃわからない
夏期特別体験入学会
(予約制)

系統分野別に実習体験！
昼食時にはランチを用意！
楽しいビンゴゲーム開催！
親切な相談コーナー開設！

'96.8/24・25・26・27・28・29
AM10:30～PM15:30(受付10:00より)
会場は両校とも東京工業専門学校、1号館にて受付！

SHIBUYA 東京工業専門学校

〒150 東京都渋谷区桜丘町24−5
0120-428-005
インターネットアクセス http//www.tokyo-jho.ac.jp

	24(土)	25(日)	26(月)	27(火)	28(水)	29(木)
コンピュータグラフィックス科		●		●		●
マルチメディア科	●	●	●	●	●	●

SHIBUYA 東京情報ビジネス専門学校

〒150 東京都渋谷区桜丘町24−10
0120-428-006
インターネットアクセス http//www.tokyo-jho.ac.jp

	24(土)	25(日)	26(月)	27(火)	28(水)	29(木)
マルチメディアコミュニケーション学科	●	●	●	●	●	●
コンピュータデザイン学科		●		●		●

時間がない人にはこのテもある！
体験入学会

◆体験入学会　7/27～8/5・7～10・21・22・23・30・31
◆実施時間　PM12:00−16:00
◆内容
ビデオによる学校概要説明、資格・就職・募集要項などの説明、体験実習、校内見学、相談コーナーなど。
◆会場　東京工業専門学校1号館ロビーにて受付、
※自動車整備士コースは世田谷総合実習場にて受付
お問い合わせ先　03(3417)0333
◆申し込み方法　はがき又は直接お電話でお申込みください。

東京情報ビジネス専門学校
東京工業専門学校1号館
IN
南口
SHIBUYA
←EBISU
JR山手線
←R246
←地下鉄新玉川線

プロを目指す
体験入学
開催中

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

カルチャーブレーンから
VIRTUAL
飛龍の拳
バーチャルひりゅうのけん
プレイステーションに登場!!

バーチャル体感

バーチャル飛龍に会える!

違いを見つけに来てください。

バーチャル
飛龍の拳
Tシャツプレゼント
お友達連れで
ご来校の方

◆開催日◆ **毎月 第2・第4土曜日** 開催予定

◆時　間◆ PM 2:30〜PM 5:00　上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。

◆学院説明会◆　随時受付中　地方（仙台、新潟など）での説明会も開催予定です。

◆体験内容◆　プログラミング授業やポリゴン実習など、本学院独自の教育に触れられます。さらに、今なら話題の3D対戦格闘ゲーム『バーチャル飛龍』に会える。

◆体験入学受付◆　事前に、ハガキまたは電話にてご一報下さい。

ワンランク上の教育

1. ここまで学べる最先端授業

3DCG、ポリゴン格闘ゲームやインタラクティブムービーまで学習できる。

さらに、最新の情報・技術を常にリアルタイムで授業に導入します。

2. 安心して学べる小人数制

高度な授業内容でも生徒の一人一人に合わせた教育プログラムだから安心。

マンツーマンに近い形式の時間外オープン授業でフォローアップも万全。

3. 就職率100%を目指す支援制度

企業が求める高い技術力と社会人常識を持った人材を就職講座などで育成。

最大1年間、無料講習や企業紹介が受けられる就職支援保証制度を導入。

※就職支援保証制度は、規定単位を取得した学生が対象です。

'97年度入学案内書送付中　募集学科（全日制）■**ゲームクリエイター** 本科（2年制）50名　■**CGデザイナー** 本科（2年制）50名　■**マルチメディア** 本科（2年制）20名

■研究課程　各本科修了後1〜2年間

■短期コース（3ヶ月、6ヶ月、1年）

■専攻　ゲームプログラミング／企画・シナリオ／ゲームサウンド／Macオペレート／DTP／DTV／グラフィック／CGキャラクター／CG・アニメ／イラスト／ゲーム・マルチメディア／その他

※一部専攻コースの変更がある場合があります。

プロ養成機関

本物が学べる

カルチャーブレーン コンピュータアート学院

〒130　東京都墨田区太平2-5-7　学院本部

ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、左記住所へご請求下さい。

電話入学相談

☎03-3829-0867

学校見学会/進路相談会
毎日受付中

ひらめけ！

総合政策研究学科
総合情報研究コース（4年制・男女）
S-A-Bコース（4年制・男女）

経営情報学科
流通科学コース（2年制・男女）
総合情報コース（2年制・男女）
A-Bコース（2年制・男女）

マルチメディア研究学科
マルチメディアCG研究コース（3年制・男女）

マルチメディア学科
インターネットコース（2年制・男女）
マルチメディア総合コース（2年制・男女）
マルチメディアインストラクターコース（2年制・女子）

ゲームクリエイター学科
ゲームクリエイターコース（2年制・男女）
CGデザイナーコース（2年制・男女）

●阪急梅田駅より東へ徒歩8分
●地下鉄谷町線中崎町駅より西へ徒歩1分
●阪神梅田駅より北東へ徒歩8分
●JR大阪駅より北東へ徒歩8分
●梅田ロフトより南東へ徒歩5分
●阪急イングスより東へ徒歩6分
●EST-1より東へ徒歩3分

大阪校（梅田）0120-000-544
〒530 大阪市北区中崎西1-4-12 TEL（06）374-0144

NEC日本電気（株）指定校

ECCコンピュータ学院

文部省認可
CG-ARTS
協会認定
CG教育校

reative Event ●ゲーム会社直結ゲーム企画コンテスト（過去実績：コナミ、セガ）●製品化前提デザインコンテスト

遊びとしてのゲーム 仕事としてのゲーム

夏休みの間にライバルに差をつけたい！

ゲームを開発するということは、華やかそうに見えて、じつは地味でつらい仕事。それ相応の覚悟を持ってこの業界を目指してほしい。

世間様は夏休み。アウトドアでキャンプをするのもいいし、インドアの涼しいところでゲームを遊ぶにはいい季節だ。しかし、本気でゲームクリエイターを目指そうと考えているなら、夏休みこそ自分の知識や力を蓄え、正しいスクール選びができるいい機会といえる。確かに誘惑が多いし、そういう遊びも将来のゲーム制作に役立たないとはいえない。しかし、時間のある今だからこそできることも多いのだ。

例えば企画書を作ってみる、設定画を描きためる、あるいはミニゲームをプログラムしてみる。期間を区切って目標を設けるわけだ。また、ゲームスクールのセミナーや体験入学に参加し、意識を高めるのもいい。これは1つのクリエイターの目指し方だろう。

一方では、ゲームだけに凝り固まった人間に、人を楽しませるようなものを創り出せるわけないという意見もある。よく聞くのは、いろんなことに興味を持って、打ち込んでおけということ。また平林氏のように、他から浮き上がるほどの強烈な個性と少年の夢、そしてバクチ打ちの心意気を併せ持つ人間がクリエイターとして成功する、という人もいる。これだけ多様な意見があるということは、クリエイターになる秘訣、成功するコツは一概にはいえないということ。ただし、いずれにしてもやる気と、集中力が必要なのは確かだ。

ゲームを創造するということは、みんなが思っているほど簡単なことではない。「あのゲームと、このゲームを合わせれば」とか、「この設定って使われてないから面白い」というのは間違い。みんなが考えるようなものを、プロが世に出さないからには、それなりの理由があるわけだ。例えばそのジャンルの市場が弱いとか、似たゲームほ以前ボツにしているとか。ゲームメーカーは営利を追求する企業であるから、そういう営業的判断もありうる。クリエイターは、そういう営業的側面を考えずにゲームを作ってほしいとは思うが、あまりにも趣味に走るのはどうだろう。遊びとしてのゲームと、仕事としてのゲームはまったく別物である。この認識を改めて、ゲーム業界を目指してほしい。

ゲームスクールQ&A

クリエイターを目指すなら、とりあえず手っ取り早いのがゲームスクールに入ること。でもよくわかんないという人のために、お答えしましょう。

Q ゲームスクールっていっぱいある。どうやって選べばいいの？

A とりあえず資料を取り寄せること。あとは体験入学や学校説明会などに参加して、話を聞くこと。それで自分で判断するしかないでしょう。卒業生の話なども聞ける機会があるとベストだ。

Q 体験入学とか説明会って何校くらい受ければいいのかな？

A 何校っていう答えなんかあるわけないじゃないですか。そりゃ多く受けておけば各校の違いがわかるのでしょうけど……。それよりも自分の進みたい業種（プランナーとかグラフィックとか）の専攻コースが、あるかどうかを確認してからのほうがいいのは間違いない。ムダ足を防ぐためにもね。

Q ゲームスクールの授業内容って似たようなものなのですか

A ゲーム業界って技術革新がどんどん進んでいるし、今年教えていることが、来年通用するとはいい切れない業界です。会社によっても違いますが。そこで各ゲームスクールは、毎年メーカーにヒヤリングをかけて、最新の開発状況を授業内容に反映できるよう、独自のカリキュラムを組み直しています。また、授業で使うハードもどんどん買い換えています。そういう意味では最新の環境だけど、授業内容は学校によりけりといえるでしょう。

Q 特別講師って何ですか？　どんなことを教えてくれるのですか？

A 特別講師は別名非常勤講師。ゲームスクールでいえば現在プロの現場で活躍しているクリエイターのことです。彼らは、技術的なことを離れて業界最前線情報や、開発秘話などをリラックスした形で教えてくれます。トークセッションみたいなものですね。ちなみに毎週何曜日とか、日程に組み込まれているわけではありません。

平林氏が薦める業界知識本

ゲームの大學
メディアファクトリー刊／2800円
平林久和・赤尾晃一著

両著者が日本工業新聞に連載していたものを再構成。産業構造、デザイン論など、ゲームを多角的に捉えて分析している。

ゲームオーバー
角川書店刊／2300円
デヴィッド・シェフ著／篠原慎訳

世界で最も利益率の高い会社の1つ任天堂が、いかにして世界を相手にゲーム帝国を築き上げたのか。これを読むとすべてがわかる。

新ゲームデザイン
エニックス刊／1000円
田尻智著

クインティ、ヨッシーのたまごのクリエイターで知られる田尻氏の発想法が学べる。用語解説もわかりやすいので基礎編として読もう。

電視遊戯時代
ビレッジセンター刊／4980円
テレビゲーム・ミュージアムプロジェクト編

ゲームの過去現在、マルチメディアとゲームの関係からゲーマーのライフスタイルまでゲームに関わるあらゆる現象を解説している。

さわやかPS市政

現在所在不明のフクちゃんは、森くんの後任としてSMAP入りが内定しているという噂が市内で流行中でしゅ。ということは、いずれ市長は忍者。そして私は光GENJI入り？人気が出たら喜多嶋舞と結婚できましゅかね、目で殺して。

ふれあいプラザ P137

●いつも秘書の裸体が載ってますが、もし純粋無垢な青少年が見たりしたら……。と、いうことで、このページは18禁ですね。

（兵庫県・月星人）3㎜

●ひしょさんの足が左右逆に開いたら、やっぱり発禁処分ですか？……さびしいです。

（大阪府・D.F）

多感な年頃の市民を惑わせてしまう、罪な私。もしも私のカラダで大人に目覚めてしまったら……危険すぎましゅ。次号から、このページだけビニールをかぶせて販売しましゅ。親に隠れてでもこの禁断の世界を楽しみたいという、いけないアナタ。保管場所に気をつけないと、ベッドの下に隠しておいてもお母さんが掃除したときに見つけちゃいましゅよ。

●秘書の頭部両側の点は、視点をずらして重ねると3Dにみえますか？　（北海道・丸腰満太）5㎜

先ほどのハガキから私のネタが続きますが、実は私のイラストを透かしてみると、見えてはいけないはずのナニが見えるとか見えないとか……。そしてそのまま視点をずらしてみるとナニが飛び出して、もうナニがナニでしゅわ。

（兵庫県・前川正樹）3㎜

またまた常連の彼を掲載してしまいました。大好きなワンだし。このイラストの真髄は右上あたりにあるとみた。

●雛形あきこの大ファンです。しかし「さわやかぶどう」を「さわぶー」て呼ぶのはちょっと……ね。そう思いませんか？

（静岡県・ミスターハニー）3㎜

「ポカリスウェット」は「ポカスー」で「高原の岩清水＆レモン」は「コゲレー」、「タブクリア」は「クソマジー」でしゅか。さわやかPS市政を〝さわP〟とか、ふれあいプラザを〝ふれプー〟とは略さないでね。あと〝ザプレ〟もね。

●そろそろ「いきなり最終回」のPS版で「いきなりエンディング」というCD-ROMが出そうだ。

（大分県・イヤッホー姫野）3㎜

感動的なエンディングの詰め合わせで涙したあとは、裏モード「いきなりDEATH・FILE」に突入します。いやおうなしに延々とショッキングなシーンやバッドエンディングを見せられ、涙ではない何か熱いものが胃袋あたりからこみ上げてくるでひょう。

●THE PLAY STATIONは次号から表紙に女性アイドルを採用するらしい。第1号は菅野美穂？　（兵庫県・プーミン）3㎜

実は、これから出る号はすべてワープの社長の表紙でいこうかという企画が水面下で進行中だったらしいのでしゅが、浮上する前に溺れてしまって、今ごろはモルジブあたりに流されていることでひょう。SCEの陰謀でしゅかね。

●採用されているイラストの服とか髪に、どう見ても手描きじゃない色とか付いてるけど、アレはどうやってんの？

（滋賀県・えふタンSP）3㎜

よだれでしゅ（含鼻水）。夜更けまでイラスト描いてて、思わず居眠りしてしまったときにタラーッとついたんでひょう。まさに偶然が生み出した神秘のグラデーション。うそ。スクリーントーンのことでしゅかね？　たぶん。

●なぜ住所が日本橋の浜町から、箱崎町に変わったんですか？

（奈良県・ベリー）3㎜

お父さんの仕事の都合でしゅ。別にいじめられたとか、家族が新興宗教で選挙のために住所変更したとかじゃないよ。ホント。

今週の137ページ

黒いPSって、やっぱ「ヤリマン」なの？ （東京都・王子王）5㎜

不良秘書と呼ばれて／アンケートハガキの「編集部へひとこと」の欄からも、おもしろかったら採用させてもらうから、いいネタだと思ったらペンネームも書いといて。でないと㎜もあげられないっスよ。福祉相談員のフクちゃんがSMAPに入るらしいんで相談ハガキも私が答えるし、PS市議会のようにポリシーを持った長文も待ってるよ。アホゲーと下ネタについて熱く語ろう！　最近、市長がサターンに習って健全な方向に行こうとしてるけど、オレは変わらないし。

市のマスコットキャラクター
プレンジャー
©うっかれ八兵衛／SOFTBANK CORP.

広報課

今週の標語（福岡県・高山修一）5㎜

「ブラスター　対応ソフト　いつ出るの」

私はワンルームマンションで1人暮らししているの。でもやっぱり1人だと心細いから、グリーンイグアナの「ぐぅ」君と暮らしているんだ。イグアナって草食で、とてもおとなしい動物だから好き。頭が悪いと思われがちだけど私の顔はちゃんと覚えていて、週末朝帰りなんかすると、玄関のドアを開けた途端部屋の向こうからドタドタ走ってくるのよ。カワイイでしょ。おっとコンテストね。

第2回勝ち抜きマスコットキャラコンテスト

現チャンプ

両の手でぐりぐりされる彼らの姿には痛ましいものが。傾ければ「ひー」。

（三重県・百式助人玉・天）5㎜

VS

一瞬顔色の悪いヘビかと思いましたが、原始生物の一種のようです。頭を切ると2つに分かれます。

（北海道・丸腰満太）3㎜

ずいぶんなつかしい方が帰ってきましたねぇ。あいかわらず体はゼリーでできているんでしょうか。つやつや。

（山口県・堀尾慶允）3㎜

第2回マスコットキャラコンテスト、現チャンピオンのアナ夫とログ子の3回目の相手はプレナリア。一応生物らしいです。何がなんだかわからないという人は、生物の図鑑を読んでみよう。とにかくつぶらな瞳でプレナリアの勝ち！

そのプレナリアに挑戦するのは帰ってきた平九さんです。へっきゅうと読みます。あいかわらずつやつや・ぐにぐにしていますが、目つきが悪いのも相変わらずです。次は「フォーエバー」っていうのは取り合えずナシね。新チャンプ誕生！

新チャンピオンは
プレナリア！

保健課　ゲーム症候群が大流行中！

なんだなんだお前ら。こないだ「レポートが減ってきてよかったよかった」と書いたばかりだというのに、突然レポートが増えたぞ！　気合がたら〜ん！　気合が。●鉄拳にハマッて4カ月（というより一八にハマッた）、やっと普通に戻れたと思ったら今度は「2」が出た。またまたハマり、1日16時間はプレイしないと眠れない、いや、気分が悪くなり、ふと我に返ると子供が「お母さん怖い、お願い空中コンボだけはかんべんして」と泣いている。

今では自分が一八に闇雲されたい。ああ…パチキ入れられたい！蹴ってほしい、誰か助けて…マジです。（大阪府・冷血主婦）3㎜

平八に電撃されたいというのは死ぬほど診たが、一八でパチキってのは初めてだ。吉光で不惑ってやつが出てこないことをいのる。

（東京都・大王様ラブ）3㎜

小さい頃に被らされた鉄仮面。外されるまでどうやって頭を洗ったのかという謎は未だに解明されていない。ってそれは「2」の話か。ヨーヨー1個で暴走族に戦いを挑んだあのころが懐かしい。

（東京都・源あや）3㎜

俺は蜂の巣にベレッタをぶっぱなして、出てくる蜂をプチプチ撃ち落とすのが好きだな。あ、蜘蛛の子を踏みつぶしてまわるのも楽しいぞ。

商工課　ノベルティグッズ制作委員会

「ペッツ」ですか。実は今でも売っているという噂が……。とりあえず使うときは、ときと場所を選ばないと。

（埼玉県・エネルギー君）3㎜

昔スーパーカーが流行っていたとき、カウンタックのカー消しをガムと思って口に入れたのも今では懐かしい思い出です。

（兵庫県・株式会社M社営業課長）3㎜

キャンディーケース「エアリス」は、ホントに売り出されそうでちょっと怖い。これで「藤崎詩織」バージョンとか「モリガン」バージョンとか出てきそうで……。いわゆる「1/8スケールフィギュア」から一歩出て、フィギュアだけでなく口からキャンディーを吐き出すようになったら……。でも「デビルカズヤ」バージョンなら水鉄砲になっておもしろいかも。

PS本体ガムは、ガムのくせにメモリーカード別売りという、なかなか侮れないヤツだ。しかしガムのくせに何をメモリーするというのか、ちょっと気になる。そのうち類似品として「PSソフトバウムクーヘン」とか「電源コードソバ」とかが送られてきそうで怖いわね。食い物それ自体ではなくて、例えば「PS本体弁当箱」とか、そういう夢のあるもの（？）がいいかも。

はみだし御礼状（?・）〜アンケートハガキより／読者プレゼントで嫁さんが「じいさん2度びっくり」を当てた。ゲームは、すごく、おもんなかったけど、うれしがっていた。（大阪府・Y・I）●まあ、タダならうれしいってやつ？　とか言うとお金出して買った人に悪いか。いやいや、本当はおもしろいゲームなんですよ、人によっては。いやいや、それも語弊があるか。……すいません、実はやったことないんです。「厄」ならやったんですが、ええっと……気色悪……いやいや。ああ、墓穴。

はみだし自己中心派〜アンケートハガキより／表紙がとってもいいです。これからも、私が買いたくなるような表紙作りをしてください。（愛知県・Y.S.）●ええっと、やってあげたいのはやまやまなんですが、あなたが買いたくなるような表紙ってどんなんなんでしょうか。いやまあ、なんとなく、言いたいことはそこはかとなく分かるんですけど。ちょっと突っ込んでみただけ。えへ（←可愛く）。

裏技推進課

どこよりも早く、夢のあるガセネタを掲載。試してみてもいいけど、間違ってもユーザーサポートに電話したりするなよ。

卒業R

8㎜ ■隠しエンディング発見

Presented by ミスターハニー（静岡県）

女子高の先生として生徒を卒業させる、ウハウハな3年間。なんと、自分の名前を「イカリヤ」にして、生徒全員を「コメディアン」に育てると、エンディングで「いい湯だな」が流れることが判明。これで、エンディングもイヒヒヒの大笑い。しかも宿題も忘れないはずだ。

「バババンバンバン」を歌っていたグループに、実は小山田圭吾のお父さんがいた。関係ないが。

Dの食卓

8㎜ ■ローラの生理現象

Presented by 丸腰満太（北海道）

気の長い人だけ見ることが可能なハイテク。まずスタート地点の食卓の前で、1時間50分の間、まったく操作をせずに立ち尽くす。そうするとローラのお腹が「グ〜」となる。もしこのハイテクが成功した場合、パワーが極端に落ちてしまい、移動スピードが遅くなり、かったるい。

3時間以内でクリアしなければいけない、D食だが、ローラが空腹でヘタリ込んだら激ムズだ。

リッジレーサーレボリューション

8㎜ ■隠しコース発見

Presented by 源あや（東京都）

リッジ2の看板、実はただ動いているオブジェクトではなく、さまざまなフィーチャーが隠されていたことが判明。時速500キロで平八の看板にダイビングすると、平八だらけのコース「平八ワールド」に突入する。ヌーディストな平八やら平八顔の犬やら、わらわら登場するので、気が散ってドライビングに専念できないことは間違いない。かなり難易度の高いコースだ。そのほかにも看板にはいろいろな隠しフィーチャーがあるので、コーナーを恐れずガンガン看板に突っ込んでみよう。

登場するすべての生き物が、ハゲかガイキングの頭という驚異の世界。ライフスケープもビックリだ。

すぐやる課

●夫が経営するビルの中にコンビニが入っているのですが、ついにそこに『THE PS』を置いてもらうことに成功しました！　というわけで、市役所に広報課を作るのはいかがでしょう？『THE PS』の売り上げ向上のために私はこんなことをしてます……なんていうのを紹介しては？

（宮城県・亀田葉子）3㎜

いちおう、広報課ってのは左ページの方にあるんですけど。別の意味での広報活動ですね。

でもこれって、ああいうやつでしょ、「私は、本屋で平積みになってる電○PSの上にザプレを重ねときました。オタクはくたばれ」とかさ（後半は余計）。……ありがちだし、なんかヤラシイから、やだなー。あっ、なんか今私、『アラジン』の魔人ジーニーの気持ちが分かったような気がします。NOと言えるすぐやる課。

それはともかく、亀田さんのように、身内にテナントビル経営者とか、書店のオーナーとか、日販・東販の営業マンとかがおられる場合、どんどんけしかけていただいてかまいませんけども、ええ。

●ソフトバンクの『アーケードゲームマガジン』が、5月号で休刊になってしまいましたが、編集に携わっていた方々は今、何をなさっておられるのでしょうか？　私は、全部新品同様で持っているのですが、これってプレミア付きますか？　（静岡県・鈴木伸俊）3㎜

ホネ夫は『スーパー64』でヒロポン星人の口寄せをやってます。番長は星になりました。ゾンビ秋山は最近近場でよく見かける気がします……。プレミアは何とも言えないので、『じゃマ〜ル』にでも出してみるってのはどうでしょう。

婦人課

●夏は大変よね……ソフトはいっぱい出るし、ダイエット頑張らなきゃだし。

（東京都・大王様ラブ）3㎜

夏です。においが気になります。わきとか足の指の間とか。汗ばんだ手でつかんだCD-ROMまでにおいます。もういやです。

●トバルNo.1。グリンカッツむちゃかっけー。鳥山先生の美形キャラはストイックでたまらん。

（東京都・ゴン太の営業）3㎜

ストイックですか。編集部には3日家に帰っていない人がいますが、彼なんかはどうでしょう。

（東京都・R・T・竹光）3㎜

なぜか、あの三島ナムコにファンレターが。しかも「心のはげみ」とまで……。あんまりアオると増長しそうで怖いんですけど。

公共ゲームデザイナー訓練校

「テロリスト育成ゲーム」。光栄で出してほしい。

（北海道・三島ナムコ）3㎜

出してほしいって、どんなの？　国際貿易センタービル爆破してみたり、サミットにロケット弾とかそういうの？　結構ヤバそうだなぁ。やっぱり最初はラジオライフで盗聴とか、火炎瓶の作り方勉強して、セクトで共産主義について話し合ったりする、青春育成シミュレーションなんでしょうか。でもやっぱり最期はチャック・ノリス率いるデルタフォースに成敗されてしまうのだろうか。それとも人間爆弾になって、アラーの名を唱えながらゲームオーバー？　バッドエンディングばっかりになるような気もするし……。とりあえず「テロリスト」っていうネタはヤバすぎ。もっと宗教でお布施をかき集めて、隣の国で合同結婚式するような、桜田淳子な平和的なゲームがステキだと思う。

（岩手県・首領バカちよ）3㎜

3年間同じコンビニで、万引きを続けるという設定が、かなりツライ。

これもヤバイよなぁ。バイトの美少女より、店長のハゲにとっつかまって、その後お巡りさんと仲良くなれそう。度胸1発、即書類送検。交番に親呼ばれて、母ちゃん泣いて父ちゃん怒り狂うって感じで、あんまりハッピーなエンディングって見えてこないですね。それなら、思い切って説教強盗シミュレーションなんてどうだ？　うまく被害者の人を煙に巻いて、説得できれば成功。標的の家も、藤崎家とか朝比奈家とかあって、家の娘が「強盗さんステキ」とか。

はみだし暮らしの手帳〜アンケートハガキより／とうとうPSも2万円台を切った……。定価で買った人の立場は……。（埼玉県・T・A）●いいんですいいんです。私は達観しました、ええ。PSも3万9千8百円で、サターンも4万4千8百円で発売日に買いましたとも、並んで。でもって、値下げに目くじら立てたのも最初のウチだけ。その間1年以上も遊んで2万少々なら、十分償却してます。少なくとも、ゲーム機買ったっきりソフトが出ないとかいうより、何倍もハッピーですよ、ええ。

はみだし前川ファンクラブ〜アンケートハガキより／さわやかPS市政が楽しい今日この頃です。兵庫県の前川さんファンです。あの一八と李のイラスト、イカす！（岐阜県・A.F.）●見てますか、前川正樹さん。女性のファンですよ。年齢は、ええっと……年上。でもこれで、「まぁた前川だよ、もー」などとわめいてる美術振興課の小娘にも一泡吹かせてやれるってもんですな。（前川派職員）

美術振興課

こんにちは、美術振興課の司々書☆翔ですぅ。オイ！ コラ！ 夏の浮かれたカップルどもぉ〜。むかつくんだよぅ。だってアタシ予定がたってない。アタシだってラブラブしたい。コラ！ 命いらねぇ〜のか！ 爆音だぁ〜。コロスぞぉ〜。

（大阪府・雪裏）3mm

闘う山吹先生はポニーテールですぅ。キュイーン、横移動もカンペキ。「手に入れろぉ、ドラゴンボオルぅ！」の超人18号。

（富山県・はづきみう）3mm

チビキャラがポコポコ動き回るガミガミミサイル。ピエトロの長い髪ももう慣れました。引きずりたいのぉ〜。

（兵庫県・月星人）3mm

フレッシュな初投稿！ ネタは注目のFFⅦですぅ。あいかわらずクラウドのバクチク頭もチェックバリバリだね。

今月の解脱者

（兵庫県・前川正樹）3mm

「コレでいいのだ〜ぁ」などとのたまわっているのは、目玉の本官でもレレレのPHSでもないですぅ。総裁、オマエは植木屋だったのか。

（東京都・R・T・竹光）3mm

ファイティングイリュージョンからの、ガッツなK1戦士。はだけた胸と短パンがエキゾチックで、ムエタイ戦士のようですぅ。ちなみにツムライリュージョンはホワイトタイガー。火の輪くぐりとかで大活躍でしたぁ。阪神タイガースは源五郎丸投手がドラフト1位。どんな選手かは覚えていませんが……。

（奈良県・原マルチノ）3mm

今週のデジタルでテクノでダンサーな（VOL.22参照）、ハイでレイヴなワイプアウトですぅ。いわゆる洋ゲーってやつですね。デザイナーズリパブリックなグラフィックが、リキッドでビーナスなガキンチョ踊り狂って、ディープなキスもOK。でも、肩当たったら大喧嘩になることも……。

（大阪府・みゆきのお母さん）3mm

↑ムダに乳のでかいエリスは、ファミレスのスタッフでボインボイン。「まけないもん！」と気合いを入れてもタカラ学園バイト禁止。

（東京都・源あや）3mm

↑ちちバーン。ははボイ〜ン。オトコゴコロはタニマの深さぐらい、煩悩も深いですぅ。こんなタニマだったら落とされてみたい！ などと思ってると想像している三島な人は、アタシだけじゃないはずデスぅ。

ナンか変だぞぉ〜

（山口県・堀尾慶充）3mm

歪んでます！ ハッキリいって。マユゲのドンブリのような模様も謎王ですぅ。

今月の競走馬

（福岡県・不二井千代治）3mm

頭の大きめなところが、ブライアンの特徴バッチリつかんでます。「そして伝説へ……」なんてキャッチも、故障中の今となってはシャレになってなくて、かなりいい感じ。はやく故障治して、去年の有馬のマイナス4万円取り戻させてね。詳細はVOL.21「3人娘、有馬記念を『競馬最勝』で完全チェック」を見てね。

（茨城県・稲葉朝夜）3mm

→カサで人を殴ってはいけません。いくら顔が美しくても、カサはスワローズを応援しながら東京音頭を歌う道具です。PS市公共広告機構からのお知らせです。

ひねりなさい！若人よ

（兵庫県・前川正樹）3mm

たしかにアムロって茶パツだけどぉ。でもマユゲ太めだしい、やっぱぜんぜん違うじゃん。コロニーと沖縄違うし。

（大阪府・ちん小太郎）3mm

こんなこと思う奴は、ほとんどいないと思います。でもかかと落としより、あたった刺身が強そう。

（兵庫県・ミューズ）3mm

ハヤリの激ヤセ。手の骨が浮かび上がってるあたり、かなりの宮沢ですぅ。

PS市議会

ハガキで当議会への発言を送っていただく場合、なるべくボールペン等を使ってほしい。水性のペンを使ったものでにじんで読めなかったり、鉛筆で読めないものがたまにあるので。文字量も多いし、できれば封書での投稿が１番いいんだけどね。

本会議場

議題9・引き抜きの公表に関して①

●一発かましてやりたいと願う人間は、否定的な意見にのめりこみがちです。第29号のYIS氏の意見を読んで、某誌のヒステリックかつ悪意たっぷりのスクウェア特集を思い出しました。もしかして、読者なのでしょうか。

もちろんやり方というものがありますが、ジョブホッピング（職替え）は非難されることではありませんし、その際自分が携わったタイトルをプロフィールとして使うのは当たり前です。それを宣伝に使うのも、むしろ潔いと感じました。エポックメイキングなソフトのタイトルを出せば、宣伝効果が上がる反面、「よくできている」ていどでは、ボロクソにけなされるだけという危険性もはらみます。

買ってくれさえすればあとは知らないというのならば、心配しなくともそのメーカーは潰れます。この会社の黒い噂はつい最近も聞きましたが、事実かどうかはただのゲームファンにはわかりません。でもはっきり言えるのは、卑しい人間には卑しいものしか作れないということです。大切なのは、私たちがそれを見抜く目をもつこと。見た目の華やかさや風潮に流されず、おもしろい、つまらないを正直にいうことです。

（大阪府・森永昌弥）5㎜

議題9・引き抜きの公表に関して②

●最初に断っておきますが、これはあくまでクリエイターの立場に立って考えた意見です。私は、ソフトウェアの権利は主としてクリエイターに帰するべきだと思っています。常識はずれの引き抜きといっても、実際どのようなやり方をしたのかは私にはわかりませんが、作者が本名で顔も出し、自身の作品（仕事・キャリア）を公にアピールできるというのは良いことだと思います（クソゲーを減らすことにも関わってくる問題ですし）。この一連の騒ぎに対し私が各メーカーに言いたいことはひとつ。「クリエイターを縛るな・染めるな・かばうな」です。

（大分県・イヤッホー姫野）5㎜

議題9・引き抜きの公表に関して③

●移籍や人事に関することは、ご本人の名誉の問題もあり、第三者が軽々しく口にしてはいけない。職業選択の自由は守られて当然なのだから。それに、どのメーカーが誰の制作で、などというのは大した問題ではない。我々ユーザーにとってもっとも大きな問題は、そのソフトが「おもしろいか否か」その一点に尽きる。

おもしろいゲームが生まれるなら、一局集中でもかまわない。「おもしろいソフトがほしい！」ユーザーの願いはただひとつだ。

（長野県・酒井正人）5㎜

議題9・引き抜きの公表に関して④

●これからのゲーム業界が進化を遂げるためには、いろんなメーカーから優秀な人材を引き抜き、共同でゲームを制作するというのはありありですよ（たぶん）。

現実にトバルは今までの格闘ゲームから一歩出たと思うし、ほかのメーカーさんがトバルを踏み台にして、もっとおもしろいソフトを作ってくれれば、僕たちユーザーは大喜びです（絶対）。

人類みな兄弟、肩組んで明るい21世紀を迎えようではありませんかぁ……ガァハハハハハハ……。

（兵庫県・前川正樹）5㎜

議題3・SCEの宣伝偏重に関して

●第29号の遊駅人さんによる「情報誌に必死に目を光らせ……問題があるのではないでしょうか？」という意見には、私は反対です。なぜなら、「必死に目を光らせなければならない」→「それだけ、そのソフトについて、無関心でなくなる」→「ソフトの見る目を養うことができる」といったふうに、ユーザーの目は肥え、「本当に素晴らしいソフト」「これはクソゲーだ、メーカーがんばれ」などと、自分の意見がもてるようになります。そして、メーカーがそれに応じるようになって、PSの世界がどんどん発展していくのを助けていくようになると思われるからです。

それと、「SCEは寛容……誇るべきではないと思います」というくだりは、ちょっと考えすぎではないかと思います。なぜなら情報誌が書く落第点というのはあくまでも指標であって、中にはそういったソフトをおもしろいと考える人もいるかもしれませんから。

（岡山県・太田一光）5㎜

議題15・SCEに対する不満に関して①

●私もSCEに対してすごい不満があります。ユーザーのためサービス満点などと言いながら、実は自分の利益のためだけに動いているようにしか思えないのです。

例えば「プレイステーション・ザ・ベスト」。発売から１年も経っていないようなソフトを半額以下で売るということは、定価で購入したユーザーのことを考えたらとてもできないことだと思う。

絶対値下げしないと言っていた本体価格も今や半額、表現規制も曖昧になってきたし、発売予定日の設定にも疑問がある。

このような不満にSCEは何の対策もしようとしていないのではないか。雑誌のインタビューなどでは精一杯考えているなどと言っているが、どう考えてもその場逃れの言い訳にしか聞こえません。まるで日本の政治家のようです。

おかげでPSに対する愛着とか思い入れがすっかりなくなってしまい、サターンにでも買い替えようかと考えています（安直だけど）。（大阪府・ポポロ中野）5㎜

議題15・SCEに対する不満に関して②

●また本体価格が引き下げられた。CMでは「サービス満点」だとか言ってる。だが、サービス満点なのは新規ユーザーに対してだけだ。最初の値段で買ったユーザーのことをどう思っているのだろう。既存ユーザーの不満は何ひとつ解決されていないよ……。新規ユーザーの獲得のためには、早くからのユーザーを犠牲にするのは当然なのか？　ちょっと愚痴っぽくなりました……。しかしこれだけ価格引き下げの実績を残せば、次のハードを出したとき、「もう少ししたら安くなるだろう」というように、買い控えされるかも知れません。

（滋賀県・えふタンSP）5㎜

ソフト審議委員会

今回は「バイオ ハザード」と「ボクサーズ ロード」の2本立てだ。褒めまくるのも結構だが、「ここがこうなればもっとよかった」みたいな意見もほしいぞ。

バイオ ハザード～心臓の弱い人は気をつけよう～

●俺はこのゲームを過小評価していた。カプコンのイメージからは想像できないゲームだったからだ。しかしあまり期待せずに買ったこのゲームが俺を狂わせることになる。まるで自分がゲームの主人公になっている気分にさせるのである。どこからかヒタヒタと足音が聞こえてくると、銃を構え距離を測り撃つ。これは実際に体験してみなければわからない。謎解きも頭を使えば初心者でも解けるレベルだし、ちょうどいい。カプコンの新たな可能性を感じさせるゲームだ。（岩手県・結城直人）5㎜

＊

●バイオ ハザードの素晴らしいところのひとつに、厳しいアイテム所持制限があると思う。たった8個（クリスなら6個）だけなので、見知らぬ地域に足を踏みいれるときはクスリ（ハーブ）の量が十分かどうか慎重になる。この緊張感がいいのだ。

でも、どうせならアイテムの所持制限は、アイテムの総重量で制限してくれたらもっとよかったかも。重い武器を持てば足が遅くなるとか。そんなところを「2」に期待している。

（神奈川県・伊勢原薫）5㎜

＊

●バイオ ハザードは最高にいい／　実は心臓が弱い私なんですが、こういうのは大好きで、恐る恐るやっちゃいました。無謀にもクリスでやり、「ぜいぜい、絶対生き抜いてやる」とかつぶやきながら。最初は少し歩くごとに銃を構え一回転とか(笑)。でも、ついのほほんと廊下を走っていたら、バリィン‼　「／」肩がビクッとなりました。少し不整脈（アブネーゾ）。いるよね、肩がビクってなった人。友人の前でやったんですよ。なにげなーく見てる友人を横目でチラッと見ながら、静かにコツコツコツと走っていく。角を曲がったとき／　バリィン／　友人も肩がビクッて（ギャハハハ）。「び、びっくりした～」だって。ゲームでこんなに（ほかにもいろいろ）ビクつかせるなんて、凄いぜカプコンさん／　そんなのがあるからまたバツグンにおもしろい。「2」はもっともっと恐ろしくしてほしい（私の体がついていけるか⁉）。ピアノの練習の音が、部屋の外にまでかすかに聞こえるのがまたいい。カワイイ、レベッカ。あ、実写ってなんか、かみあわないゲームってあるでしょ（人それぞれだけど）。でもこれは、実写がまたピッタリ。違和感なくスッと入れた。キャラ選択はもう1人いてほしかったな。あとね、2人同時プレイとか。友人と燃えるぜ。『どちらが地下へ行きますか?』「よし、俺が行く」。んで、ヘボして助けにきてもらうとか。『彼を置いていきますか?』。Yes。すると、置き去りにした部屋から断末魔の叫び声が。まぁ、どうでもいいスけど、期待大だぜ、「2」。もちろんオープニング、エンディングはさわやか渕上君で。がんばってくださいカプコンさん。みんなもやるべし・やるべし／　映画をこえたサバイバルホラー。

（佐賀県・カインのお嫁さん）5㎜

ボクサーズ ロード～バーチャル・ボクサー・ライフ～

●このゲームを初めてやったとき、各パラメータが思うように上昇せずに試合に臨んでしまい、そして負けて帰ってばかりでもうやめてしまおうかと思っていた。その矢先に、雑誌にどのトレーニングでどのパラメータが上昇するのか書いてある記事を見つけ、そのおかげでそれまでの八方美人的な選手ではなく特長を生かした選手を作ることができた。まず左利きで作り、トレーニングではフットワークとパンチのスピード、そして耐久力を重視した。相手は自分よりリーチの短めの選手を選び、試合では左前方を押しっぱなしにして、相手が大振りした瞬間右ジャブを3発、そしてロープに追い詰められないよう気をつけて後ろに引いて、広いところに逃げる。相手に合計100発以上ヒットすれば、明らかに相手がダメージが大きいのが分かるようになる。100発は、聞くと大変そうに聞こえるが、実際はそうでもない。けっこうあっという間だ。ただし、相手からパンチをもらうのは1ラウンド5発以内になるようがんばったほうがいい。これで4階級制覇もできた。アクションゲームが苦手でもコツをつかめばボクサーの生涯が味わえる／　もちろんアクションゲームが得意な人もやってみて。

（神奈川県・ドレッド カンパニー）5㎜

＊

●ボクサーズロード、これがやっぱり最高でしょ。今までたくさんやってきたゲームの中で、もっとも感情移入できたんですから。だって画面の中のボクサーは、まさに自分自身なんですよ。身長・体重などが自由に設定できるのがいい。自分とまったく同じ数値にすれば、そのボクサーはホントに我が分身です。髪型にもう少しバリエーションがほしかったですけどね……。まぁ、そんなことはたいした問題じゃないです。んで、その画面の中のもう1人の自分をガンガン鍛え上げていく。数値がたくさんあって、慣れるまでは辛かったけど、それもすぐにクリア。上のほうのやつらにどんどん挑戦する。パンチをもらえば「痛ってーな、コノヤロ」とやり返す。相手がダウンすれば、画面に向かって中指を立てて、「弱すぎるんだよ」なんて言う。そのあとも勝って勝って勝ちまくる。んで、勝てば統一王者って試合では、ホントに緊張した。指がプルプルってなる。統一王者になったときは感動しまくった。最高だなぁー、このゲームは。PSユーザー全員にやってほしいんだけどね。確かに、多くのパラメータをうまく調整していって、体重もコントロールしてっていうのは、ややこしくてとっつきにくい印象があるとは思うけど、その先には感動があるんだよね。値段分は十分に遊べるよ。PSには値段分遊べるゲームって、あんまりないでしょ?　だから遊べるゲームはやっとこう。んで、僕個人としては「2」を超希望／　NEWさん、お願いします。そのときは、セーブ・ロード時間は短くしてねっと。

（滋賀県・えふタンSP）5㎜

THE PLAYSTATION MAGAZINE

やっべえ、今回もあるよ、このコーナー。……ちょっと作山軍曹の口マネ入れてみましたが、やっぱ内輪ネタはぬるま湯でいかんですな。

みなさんお元気ですか。我々は元気です。ちょびっとだけ。今回は、7月20日に海の日とかいう祝日ができやがったせいで進行が1日早いので、Vol.31のアンケートハガキはほとんどフォローできません。かしこ。

とまあ、編集進行に関する話を自慢げに開陳するのは止しといて、とっとと行きます。文責は編集部の徳永佳明27歳。

それでは、Vol.30のアンケートハガキから。

●メモリーカードシールはグッドです。ガンバレ、ザプレ！

（千葉県・H.T.）

だから呼ぶなって（お約束）。

●ええっ！「ザプレ」じゃダメなのォ～？（愛知県・S.U.）

いいの。もう。実は、内部でもそう呼んでます。これ秘密ね。

●あのー、PS REVIEWの酒井昭一さん、2D格闘は飽きたはずじゃないのでは（Vol.27参照）。今回、「飽きた」という言葉が見つからんが……。

（石川県・K.N.）

要するに、2D格闘モノをレビューする度に「飽きた」と書かなくちゃ、スジが通らんじゃないか、ということですか。

酒井「『飽きた』と書いたときは、その特定のソフトをプレイしたときにそう感じたから、率直に書いたんですよ。逆にいえば、『飽きた』と感じさせないソフトであればいいんですけど。」

●私は創刊2号から本誌を愛読しているが、この前古いのを整理していると、現在の本誌と比較してあまりのページ数の少なさに驚いた。現在の約半分のページ数だったのですね。

（神奈川県・J.K.）

そういえば、先のPSエキスポで、創刊号が一瞬で売り切れたそうです。プレミアのノリで買われたらしくて。どれどれ、あ一確かに薄いわ。月刊のくせに。あっ、熱血親子が載ってる。ツインゴッデスもジオキューブもあるぞ。……時空探偵DDもプリンセスメーカー3も載ってるし。ちょっと楽しいな、これ。

じゃ次、Vol.31の分行きます。この号に限った内容のものじゃないけど、かんべん。

●アンケートハガキは「アンケートハガキの書き方」の近くに挟んでくれ。（東京都・H.I.）

そういう声は、すごく多いです。ただ、製本上、ハガキを挟める場所＝広告が入りやすい場所でもあるんですよ、多くの場合。誰でも、自分とこがせっかく出した広告の上をハガキがべろーんと隠してちゃあ、いい気持ちしないでしょ。もちろん、うまく調整したいなー、とはいつも思ってます。大王様が。たぶん。ほかにもいろんな都合があって、なかなか簡単にはいかないんですが。たぶん。大王様、もう帰っちゃったんだよなあ。げ、もう午前3時かよオイ。

市民のみんなで作るPS市

PS市役所 部署案内

●ふれあいプラザP.○○
いわゆるフリートークの場です。

●広報課
今週の標語係
PS川柳を募集中。
マスコットキャラコンテスト係
PS市のマスコットにふさわしいキャラクターをお送りください。
市歌作成室
PS市の市歌を、市民の皆さんと一緒に作っていきます。

●商工課
ノベルティグッズ制作委員会
PS関連生活用品とか募集中。

●裏技推進課
勝手にハイテクを妄想しましょう。

●環境改善課
ゲームをもっと楽しく、遊びやすくするためのPS周辺機器を募集。

●婦人課
女性市民の交流の場です。

●保健課
ゲームのしすぎによる自覚症状が現れたらご報告を。

●すぐやる課
市民の皆さんのリクエストに、なんでもお応えします。個人的な依頼も歓迎。

●公共ゲームデザイナー訓練校
オリジナルゲームの企画を提出するように。

●美術振興課
イラストはこちらへ。鉛筆描きだけはかんべん。

●PS市議会
本会議場
PS界、ゲーム界全般にわたる議題を扱います。掲載されている意見への賛成論や異論・反論、新しい議題の提議を募集。
ソフト審議委員会
市民によるPSソフトレビュー。ソフトを1本とりあげて、自分の意見をまとめてお送りください。

●PS裁判所（近日設置予定）
開発者に不満をぶつけます。最初のお題は「ジャンピング・フラッシュ！2」。不満点募集中。

第1回チキチキ 地位向上レース

「さわやかPS市政」にご参加いただいた市民の皆さんには、そのつど、このレースの登頂距離（㎜）を差し上げております。基本的に3㎜とか5㎜とかですが、ときどき担当者の気分によって10㎜以上も放出したりするので、これから出走しても遅くはないです。

誰かがゴールした時点でレース終了し、上位入賞者には豪華記念品が贈呈されます。……すいません、内容未定です。

ちなみに、右のコース図ではつねに上位6名のみ図示しております。

さあ、今日も元気に登ってってくれ。

だから、ここんとこは毎回同じ文章なんだってば。いいかげん諦めてよ、もう。

応募先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱
ザ・プレイステーション編集部内
PS市役所
※当役所宛の郵便物には部署名を御記入いただけますようお願いします。

GOAL

地位向上番付

110㎜：前川正樹
69㎜：三島ナムコ
66㎜：源あや
59㎜：湯川弥威
55㎜：PSミディアム
53㎜：百式助人玉・天
49㎜：怒沙魔
45㎜：えふタンSP
41㎜：うっかれ八兵衛
37㎜：2×2EYES
36㎜：イヤッホー姫野
35㎜：みゆきのお母さん
33㎜：ちん小太郎
32㎜：豊田せら
31㎜：カインのお嫁さん
23㎜：ミスターハニー
22㎜：FLoBBY、虎寺院UN、大王様ラヴ
20㎜：だんな,田中由衣子
19㎜：碧南市
18㎜：PSライト、てるリン、みなと沙羅、甘楽、酒井正人
17㎜：しもん、ジャックフロスト、鬼瓦権子、堀尾慶允
16㎜：プール、吉井邦行
15㎜：130R、いとみみ、衛藤さつき
14㎜：チバムーン、丸腰満太
13㎜：王子王、西野精一
12㎜：亀田葉子、石狩平八
11㎜：ADAM、RT竹光、稲葉胡夜
10㎜：ぬるいワマン、伊勢原薫、月星人、浅井尭太、長崎日明、長谷川すばる、島田晴菜
9㎜：M、緑色のそいつ／、瑠暗
8㎜：by.FOX'S、YIS、キングザウルス三世、はづきみう、横島直子、結婚野郎、首領バカちょ、滝川涼子、田口慎太郎、尾野瀬
6㎜：Y.小室、イヤッホー姫、ちん・小太郎、ハイパー剃りed頭ちん伝小郎、ベリー、ポリゴンジャンキー、まみこ、吉田武史、小太郎、上野義一、神無月静、藤井翔
（以下5㎜が40名、3㎜が161名）

前川正樹
三島ナムコ
源あや
湯川弥威
百武助人玉・天
PSミディアム

START

(ドルアーガの塔) The Tower of DRUAGA

懐かしく、奥深い。あの頃、僕らをアツくさせたゲームが、記憶の扉をノックする……。

1984年―ゲームセンターをも襲った、RPGの嵐

基本を理解すればOK！

シールドの方向

ギルは剣を出していないときは、自動的にシールドを正面に構える。では、剣を出しているときはどうなのか？　写真を見れば分かる通り、剣を上に出せばシールドは左、右なら上、下なら右、左なら下というように、左手でシールドを構える。これさえ知っていれば、剣を出しながら通路を歩いていても、呪文を受けられるだろう。

マジシャンの倒し方

突然ワープして現れ、呪文を出して消える嫌なキャラ。しかし、対処法さえ覚えればそれほど怖くない。

まずは写真のように通路と通路のつなぎ目にギルを立たせる。そこで剣を何度か振った後に移動すると、マジシャンが出現する。そのマジシャンの出す呪文をシールドで受けた後、剣を振りながら突っ込んでいけば簡単に倒せる。

まずは通路と通路の境目に立って剣を何度か振る。この時、上下や左右に動かないように。

ギルを移動させるとマジシャンが出現する。呪文を受けた後に、剣を振りながら突っ込む。

やってはいけないこと1

面も進むと、呪文を出すスライムに遭遇する。スライムは移動する方向に向かって呪文を出すので、正面から剣を出したまま突っ込むのは非常に危険だ。この場合、シールドを構えて近づき、スライムが移動し終わったのを確認してから剣を振ろう。

スライムに向かい剣を出したまま突っ込まないように。

やってはいけないこと2

マトックは壁を壊せる便利なアイテムだが、外周に向かって使うとゴールドマトックですら壊れてしまう。外周付近でマトックを使う場合には、細心の注意を払おう。もう一度取りに戻るのは面倒。

外壁に向かってマトックを使うと、ゴールドマトックでも一発で壊れる。

Ⓒ㈱ナムコ

応用テクニックも使おう

ギルには体力がある

最初のうちは気づかないかもしれないが、ギルには隠しパラメータとして、体力値が設定されている。例えばローパーとすれ違った場合、剣を出さなければ体力最低に落とされるが無事にやり過ごせる。ところが剣を出すと、敵を倒せる可能性がある代わりにこちらの体力も0にされる危険性がある。またナイトと何度もすれ違っていると、どんどん体力を消耗していき0になってしまうので、弱い敵だと侮らないようにしよう。

剣を出して交差すると、ローパーを倒せるかもしれないが、自分がやられる危険性も……。

剣を出さずに交差すれば安全だが、体力が最低限に落とされてしまう。

ゴーストの倒し方

常にギルの側にワープしてくるゴースト。呪文を出してくるため結構やっかいだが、写真のようにギルを配置すればいとも簡単に倒すことができる。苦労していた人はぜひ試してみてほしい。

ゴーストは誘導がうまくいけば、苦労せずに倒せる。いい場所におびき出そう。

コンティニューも忘れずに

ゲームオーバーになったらセレクトボタンを押してクレジットを増やし、○を押しながらスタートボタンを押す。これで、今のプレイでクリアした階の中から、好きな階を選択して始められる。

ゲームオーバーになったら、すかさずコンティニュー。

全面クリアしたら裏面へGO！

全面クリアしたら、ミュージアム内で右回りにコントローラを3回まわしてみよう。左下にゴールドマトックが表示される。その後ドルアーガ部屋に入り、正面の壁に向かって○ボタンを押すと新たな部屋が出現する。そこに入れば裏ドルアーガがプレイできる。

裏面は、宝箱の出し方がまったく違う。真面目にやるなら、何も頼らず己の直感だけでプレイしてみよう。

パソ通できなかった時代に同じ情報をシェア

櫛田　ナム子
Namco Kushida

それからだいぶして、キャラクターデザイナーの方が自ら型をおこした、カイのフィギュアモデルを入手。広報誌NGの懸賞で当たったのだ。宝物にしている。

「ドルアーガの塔」といえば、決して正攻法では攻略できないシロモノで（だって、インストラクションカードには宝物のことなんて書いてなかったんだから／）、ミニコミ誌や友人との情報交換など、横のつながりを持っていないとキツかった。いまだったら、パソコン通信で一発だろうなあ。

で、当時の私がそんなつながりを持っているハズもなかったが、やはり人との交流がおぼろげながら思い出に残っているゲームとなっている。ゲームセンターで見知らぬ同士あーだこーだ言ったり、のちにファミコン版で友人と“裏”情報を交換しあったり……。このゲームが必要とする膨大な情報により、人気ゲーム雑誌が立ち上がるようすもリアルタイムで見てきた。それをみんなで読んでいた記憶もある。

おぼろげな記憶と書いたが、これがなにかのきっかけを与えられると、せきをきったように鮮明にあふれだすのが面白い。数年前、パソコン誌でこのゲームの記事を作成したときに、画面写真を撮影する必要があった。そこで、私は自分の宝物のひとつであるコレの基板をスタジオに運ぶこととなったのだが、プレイしていると同年代の人間が集まる集まる／　すると、みんな言ってることは微妙に違うのだが、ほぼ当時の会話が再現されるのである。

たとえば、普通だったらハイスコアを競うところだが、このゲームではいかに低いスコアをとるかに命をかけた思い出話。コンティニューするとスコアが高くなるため、低い方がカッコよかったのである。それから、バグの一種といってもいいかな、ソーサラーの炎と主人公ギルの体の一部を重ねることができたので、「燃えるギル」とかいってバカバカしい遊びをしていたのだが、聞けばコレはみんながやっていて笑った。また、BGMには「ドルアーガ（中略）くるくるくるくる……」と歌詞をつけて歌っていたのだが、コレもみんな同じ歌詞で大笑い。覚えていないが、NGに載ったか、ナムコ提供の「ラジオはアメリカン」で放送されたりして広まったんだったかな。思い出話は尽きず、写真は2点でよかったのに、結局最上階まで行ったのだった。

60階分の宝箱の出し方が、記憶できなかった……。

J.O.宍戸
J.O. Shishido

毎週土曜日には近所のデパートに行き、ブラックオニキスをプレイして楽しんでいた。そんなとき、RPGがゲーセンに進出したという噂を聞き、早速通った。

私がこの頃よく通っていたのは、地元のデパート（ダイエー）の9階にあるゲームセンターだった。まだアップライト型筐体がなくテーブル筐体全盛の時代だったので、どこのゲームセンターも照明を落としていた。そのため、デパートのその階だけが他とは違った雰囲気を醸し出していた。そんなことはものともせず、当時中学2年だった私は毎週のようにそこに通った。

デパートのゲームセンターとはいえ、かなり広い場所を割いていた。どのぐらいかといえば、テーブル筐体だけで50以上あったと思う。これだけの規模なのだから、市内の各地から人が集まってくる。当然、ちょっと怖い高校生のお兄さんなどもいるわけだが、その時の私はそれどころではなかった。とにかく週末になると、ゲームしか目に入らなくなるほど熱中していた。

そんなある日、ゲームセンターに初のアップライト型筐体が入荷した。そこに入った記念すべきゲームが、偶然にも「ドルアーガの塔」だった。もちろん回りは黒山の人だかり。高校生が筐体を取り囲み、中学生の私たちが入り込む余地はまったくない。しかもその状態が1カ月も続いたのだ。普通のゲームではまず考えられない人気に、どんなゲームかと思い決死の覚悟で見にいった。そんな私の目にうつったのは、迷路と黄色い服を着た主人公と思われるキャラ、そしてスライムだった。何よりも不思議なのは、プレイしている人が汚い紙切れを持って、それを横目で見ながらプレイしていること。後で分かったことだが、ドルアーガの塔は宝箱を出さなければ先に進めない。そのため当時は、ゲーマーの間で宝箱の出現方法はトップシークレットだった。

毎日プレイできずに眺め続け、1～5面までの宝箱の出し方を覚えたのは、入荷してから約2カ月ほど後のことだった。その頃にはすでに60階クリアプレーヤーも続出し、ゲームセンターにも宝箱の出し方一覧表が張り出された。

しかし、宝箱の出し方一覧表がついてくるナムコミュージアムでプレイしても、未だに60階は前人未到の地であることに変わらないのが、非常に寂しい今日この頃……。

みぞれ à la mode ア・ラ・モード

by 有元美保

ACT 16 SCHOOL GIRLS in TWILIGHT SYNDROME

ちょっと休けいしましょうよ

トントン

あーーもーー
終わんなーーい

なんで高校生に
「夏休みのしおり」
なんか…

ムムっ

ぱちき ぱちき

ふたりは不運にも
日直で居残り……それが
恐怖の始まりであった

あ…この階のトイレ
やめた方がいいわ
出るって噂よ

出る？
何が？

女子W・C

こーゆー事さえ
言わなきゃ
最高にマトモ
なんだけど…
とみぞれは思う

「トイレの花子さん」よ♥
4番目の開かずのドアを
ノックすると
おかっぱの少女が！

ゼーーオオオオオ

ほら開いた

えへん!!

みぞれさんは
居残り重労働で
虫の居所が悪い

直さないのって
絶対怠慢だわ

開かずのトイレ
ねー…

コン コン
ガタガタ

ボロいだけ
じゃないの

ムムーっ

めりめり

!!

おねえちゃ〜ん

あそぼ〜〜〜

スーーー

どびらせ返し!!

なんで？

ガビーン!!

今 私たち
とっても
忙しいの

子供だからって
甘えれば通ると
思ってない？

ふしゅ〜〜
ふしゅ〜〜

闘気。

あわわわわわわ

身が美しいと
書いて躾(しつけ)！

なんじゃそりゃ
——!?

悪いわね
——♥

いえっ！
お安い
御用スよ

「今まで本気で叱ってくれた
オトナはいなかったっス。
この人についていこうって
決めたっス」
——のちに花子さんは語る

休んで
いいよー

ぽちぽち

いえっ
とんでもないっス
喜んで
やってるっス

みぞれー
どちらの
お子さん？

んー…
元 自縛だけど
今 浮遊——

花子さんはすっかり
みぞれ宅のトイレに定住し
パパ(だけ)を恐怖の
どん底に叩きこんでいる

カワイー♥
これくらいの
コドモほしー♥

気にいったん
ならいいや…

大槻教授の「霊はおらん!」

執念深さは折紙付きだ!!

ご意見ご感想のお便りを、編集部「霊界探偵みぞれちゃん」係まで！
抽選で毎号3名に、寿命が縮む編集部特製テレカを差し上げます。

つづく

クラシックロード
誌上最強馬決定戦

ステイヤー、万能馬集結す！

天皇賞・春（京都・3200m）

　春・秋に開催され、長距離古馬の名誉を賭けて戦う祭典・天皇賞。春は京都競馬場を舞台に3200mを駆け抜ける。有馬記念での勝利を目指すためには、ちょっと長めだが、ここでそのくらい融通の効く馬を育ててこそ、名オーナーとなれる。今回は、第2回決定戦が始まって以来最高の応募頭数だった。無効応募も含めば200頭を軽く超える。ここを勝ち抜くことができれば、有馬記念でもいい成績が期待できそうだ。

ヒカリアケボノは現在5番手を追走

エコーロケーションはちょっとかかりぎみ

実力伯仲の予選レースの数々。距離が長いだけに、各馬の位置取りや仕掛け所など、見ていて非常に面白いレースばかりであった。

予選第1レース

着	番	馬名	オーナー名
1	1	ウェーデルン	静岡県・久保政之
2	4	ファーストエリカ	静岡県・久保政之
3	7	レオンハルト	兵庫県・小林克也
4	10	ダンシングネイビー	高知県・北添眞弘
5	6	バトルガンダム	広島県・大原一浩
6	3	マジックマスター	新潟県・本多幸毅
7	12	ナミヘイコクオー	愛知県・鶴田尚矢
8	2	ユーリオーシャン	東京都・大西賢一
9	5	サイレントカイザー	新潟県・本多幸毅
10	9	バトルローレル	広島県・角崎稔
11	8	プロレス	宮城県・早坂篤紀
12	11	キングムテキオー	神奈川県・武田康一
13	14	アンカルジア	神奈川県・武田康一
14	13	ホープナリタ	奈良県・水口雅貴
15	15	ザフォニックウイン	大分県・竹内雅之
16	16	リモージュ	静岡県・久保政之

予選第2レース

着	番	馬名	オーナー名
1	12	ダンディソング	静岡県・久保政之
2	3	ライスエーティー	埼玉県・山本尋嗣
3	5	コウメイエンペラー	宮城県・山下貴弘
4	8	ピワミドリ	東京都・海野佑貴
5	4	プレゼントスター	宮城県・山下貴弘
6	9	バトルシャーガー	広島県・角崎稔
7	6	グレートガイア	東京都・勝俣陽介
8	13	アーバンビクター	静岡県・久保政之
9	7	ライトニング	神奈川県・武田康一
10	10	ジーザスダーク	山口県・西山正昭
11	11	キングカイザー	大分県・竹内雅之
12	1	アビリティソング	神奈川県・武田康一
13	16	エプソムタイガー	高知県・広瀬尚人
14	14	ヘリオスサイレンス	岐阜県・田中晋吾
15	2	ジーザスチヨノオー	山口県・西山正昭
16	15	ビクターデンゲキ	静岡県・久保政之

予選第3レース

着	番	馬名	オーナー名
1	1	オルブワール	静岡県・久保政之
2	4	アークコクオー	京都府・田口朱美
3	2	アイアムザモリシー	大分県・竹内雅之
4	5	アクマノタテガミ	東京都・青木寿夫
5	9	ナカノトルネード	京都府・中野友文
6	12	メタルマジシャン	新潟県・本多幸毅
7	10	ザカイノリゴ	岐阜県・桐山康史
8	14	ブルーライトニング	静岡県・久保政之
9	8	ピュアジュピター	神奈川県・杉山和弘
10	6	ギャラクシャン	東京都・勝俣陽介
11	7	ミューゼルソロン	埼玉県・小川芳文
12	3	スティンセヴァーグ	静岡県・久保政之
13	11	イースタンファイン	三重県・藤田晃彦
14	16	チャンプダディー	長崎県・森寛仁
15	13	ロモ	大分県・竹内雅之
16	15	パルスカイゼル	静岡県・久保政之

予選第4レース

着	番	馬名	オーナー名
1	3	アンブライドルド	神奈川県・武田康一
2	5	リー	静岡県・久保政之
3	2	シスターサンバ	大阪府・吉田周太郎
4	6	パルスロンシャン	静岡県・久保政之
5	7	アシュランド	神奈川県・武田康一
6	9	ハヤテハリケーン	神奈川県・三上弘明
7	4	マツイバクスイオー	埼玉県・山本尋嗣
8	12	シャーミット	静岡県・久保政之
9	10	ダンススガノ	高知県・広瀬尚人
10	8	ホリボン	愛媛県・堀江進一
11	11	ラブラブラブ	広島県・今村秀幸
12	13	ケイドンダンク	埼玉県・増山慧児
13	1	アイネスボン	愛媛県・堀江進一
14	16	ノースザイザフォン	静岡県・久保政之
15	14	ブラストスカイ	静岡県・久保政之
16	15	ウェーデルンパルス	静岡県・久保政之

予選第5レース

着	番	馬名	オーナー名
1	2	ヘルメット	愛知県・鶴田尚矢
2	8	ファイトダンス	神奈川県・杉山和弘
3	7	ラブラブラブ	長崎県・森寛仁
4	3	コウメイキャンパス	宮城県・山下貴弘
5	13	キンクス	大分県・竹内雅之
6	10	センターボン	愛媛県・堀江進一
7	6	スガッチグライダー	愛知県・菅原里志
8	11	ラムルエタヴーグル	静岡県・久保政之
9	9	バトルジーガー	広島県・角崎稔
10	4	アルケル	静岡県・久保政之
11	12	ボンタイガー	愛媛県・堀江進一
12	5	ウィンダムヒル	静岡県・久保政之
13	14	ベリユーリ	東京都・大西賢一
14	1	エースグレイト	高知県・北添真弘
15	15	デグラッシィュ	静岡県・久保政之
16	16	ビクターパーマー	静岡県・久保政之

予選第6レース

着	番	馬名	オーナー名
1	3	ユーロヒカリ	神奈川県・武田康一
2	1	ソングエンブレム	神奈川県・武田康一
3	5	アークリバティ	京都府・田口朱美
4	10	サンデーゲイン	大阪府・吉田周太郎
5	12	パープルビクター	静岡県・久保政之
6	7	ムーンミスト	東京都・岡田規男
7	4	グレアジェネシス	東京都・勝俣陽介
8	9	ナリタブライヤン	兵庫県・土井正洋
9	15	オジオンスキー	大阪府・内苑吉正
10	11	ネクスト	兵庫県・藤田佳伸
11	2	アムロラッキー	東京都・和田忍
12	13	キヨノクリーク	東京都・塚原紀世彦
13	6	オーヴァーランド	静岡県・久保政之
14	8	ピュアーファントム	東京都・稲見一
15	14	プレイステーション	静岡県・久保政之
16	16	アッフェンターラー	静岡県・久保政之

Ⓒ1995 Victor Entertainment Inc. ／Ⓒ1995 ㈱プログレス
※画面写真はビデオから撮影したものです

予選第7レース

着	番	馬名	オーナー名
1	3	ブラックアサシン	静岡県・久保政之
2	5	エコーロケーション	静岡県・久保政之
3	4	ハリケーングレード	東京都・勝俣陽介
4	2	アンデスオリンピア	山梨県・大原俊樹
5	8	ボンハヤブサ	愛媛県・堀江進一
6	7	アルマダソング	神奈川県・武田康一
7	16	ジャービス	大分県・竹内雅之
8	12	しゃーりーハルト	静岡県・久保政之
9	9	ヒシルンバ	東京都・河嶋明宏
10	11	ラージナルグレイス	神奈川県・井馬健
11	6	ファイアーピンキー	山梨県・高村篤史
12	13	マティーニ	神奈川県・武田康一
13	10	ダンスペガサス	北海道・長谷地紀幸
14	1	ゲッターユカ	埼玉県・小川恭司
15	14	ルミディ	静岡県・久保政之
16	15	アーキアーガ	静岡県・久保政之

予選第9レース

着	番	馬名	オーナー名
1	3	ヒカリアケボノ	神奈川県・武田康一
2	2	キングアポロ	北海道・佐藤勝美
3	9	ビルヌーブブレーブ	北海道・佐藤勝美
4	4	ライジング	神奈川県・武田康一
5	10	バトルゴースト	広島県・角崎稔
6	8	ユミノキング	東京都・田上隆治
7	7	グレアジーザス	東京都・勝俣陽介
8	11	ジゴクノコロシア	静岡県・鮫島祐二郎
9	5	プロムナード	静岡県・久保政之
10	6	クラシックロード	静岡県・久保政之
11	12	マキャローン	大阪府・大南真也
12	13	アップルシミズテン	静岡県・久保政之
13	1	ブラックハリケーン	神奈川県・三上弘明
14	15	アーバンアルテミス	静岡県・久保政之
15	14	ダシャンター	静岡県・久保政之

準決勝第1レース

着	番	馬名	オーナー名
1	1	ヒカリアケボノ	神奈川県・武田康一
2	4	アークコクオー	京都府・田口朱美
3	3	マヤノトップガン	神奈川県・拝戸政之
4	2	コウメイエンペラー	宮城県・山下貴弘
5	7	コウメイローレンス	宮城県・山下貴弘
6	5	リズンアクセス	宮城県・山下貴弘
7	8	アークリバティ	京都府・田口朱美
8	12	キングアポロ	北海道・佐藤勝美
9	15	リー	静岡県・久保政之
10	9	レオンハルト	兵庫県・小林克也
11	6	スガッチアドミラル	愛知県・菅原里志
12	13	ダンディソング	神奈川県・武田康一
13	14	アイアムザモリシー	大分県・竹内雅之
14	11	ファイアウォーター	静岡県・久保政之
15	10	ファイトダンス	神奈川県・杉山和弘

予選第8レース

着	番	馬名	オーナー名
1	3	ファイアウォーター	静岡県・久保政之
2	4	リズンアクセス	宮城県・山下貴弘
3	5	コウメイローレンス	宮城県・山下貴弘
4	6	ダイショウグン	新潟県・本多幸毅
5	12	メジロジャガー	北海道・佐藤勝美
6	9	バトルファルコン	広島県・角崎稔
7	2	キングマサ	大阪府・大南真也
8	7	レインボゥ	神奈川県・武田康一
9	13	トウカイマキシマム	静岡県・久保政之
10	1	マキシマム	神奈川県・武田康一
11	11	セピア	兵庫県・藤田佳伸
12	10	タミオランバード	大阪府・飯田征司
13	8	ファステイトナカノ	京都府・中野友文
14	14	コヤマヒロネイチャ	神奈川県・小山裕隆
15	16	アルシャンデガイル	静岡県・久保政之
16	15	ヴィンダルシャーン	静岡県・久保政之

予選第10レース

着	番	馬名	オーナー名
1	3	スガッチアドミラル	愛知県・菅原里志
2	4	マヤノトップガン	神奈川県・拝戸政之
3	7	メタルファントム	新潟県・本多幸毅
4	2	ドラゴンサンダー	神奈川県・大橋理啓
5	5	レッドアイ	新潟県・本多幸毅
6	10	ヒナガタアキコ	岐阜県・桐山康史
7	6	アーキアーガエリカ	静岡県・久保政之
8	8	エリカエステート	静岡県・久保政之
9	13	ブラッドレイズ	静岡県・久保政之
10	12	レインボーパレード	兵庫県・谷川眞也
11	11	コウイチユタカオー	静岡県・渡邊浩一
12	9	ハッハロータリー	兵庫県・西浩平
13	1	タイガーハギシ	東京都・萩原貴史
14	15	エンパイア	神奈川県・武田康一
15	14	パルスアンドエリカ	静岡県・久保政之

準決勝第2レース

着	番	馬名	オーナー名
1	4	ハリケーングレード	東京都・勝俣陽介
2	3	ファーストエリカ	静岡県・久保政之
3	5	ブラックアサシン	静岡県・久保政之
4	10	アンブライドルド	神奈川県・武田康一
5	6	ラストエーティー	埼玉県・山本尋嗣
6	11	オルヴワール	静岡県・久保政之
7	8	ヘルメット	愛知県・鶴田尚矢
8	7	ソングエンブレム	神奈川県・武田康一
9	2	ウェーデルン	静岡県・久保政之
10	9	エコーロケーション	静岡県・久保政之
11	12	ユーロヒカリ	神奈川県・武田康一
12	14	ビルヌーブブレーブ	北海道・佐藤勝美
13	15	ラブラブラブ	長崎県・森寛仁
140	1	シスターサンバ	大阪府・吉田周太郎
15	13	メタルファントム	新潟県・本多幸毅

ついに来た！唯一の逃げ馬3200mを走りきる!!

天皇賞、3200mという長丁場を逃げきる。そんな馬がついに出た。レースはスタートから唯一の逃げ馬コウメイエンペラーがマイペースで頭を取る。後続の差し馬は位置取りに苦労していたようで、コウメイエンペラーはロスの少ないコース取りができた。さらにはスローペースが幸いしたようだ。外枠、逃げでも勝てるのだ！

コウメイエンペラーがまだ逃げている

先団固まったまま今ゴールイン

天皇賞決勝レース着順

着	番	馬名	騎手	戦法	遮眼革	オーナー名	パスワード
1	11	コウメイエンペラー	岡倍	逃げ	なし	宮城県・山下貴弘	5√ちΞ∝もけの？；～！&NキEでぜt｝f｝h｝；；まきn～～！
2	9	リズンアクセス	岡倍	差し	なし	宮城県・山下貴弘	はCも⊥1DB；；；（全ねィtは◎ーぞ｝ジ｝ジ｛？；ぬきn（）？
3	10	アークリバティ	猛	差し	なし	京都府・田口朱美	⊥？1はYiわ；；；（全Gギわ？ユUけ｝け｝け｝；｛おょn《》々
4	2	ブラックアサシン	M.キーネン	差し	なし	静岡県・久保政之	おのL1⊥79も；；（々ィもゃ？ァカス｝ス｝ス｝！；ぬちf（）全
5	5	アークコクオー	岡倍	差し	なし	京都府・田口朱美	⊥？151ィ？；；；（々Dゾ（？@∀め｝め｝め｝？@すCn｝ぁ～
6	4	コウメイローレンス	岡倍	差し	なし	宮城県・山下貴弘	5√ちΞゥ？ふもB；（全そな『？♂ヂf｝ゾ｝a｝？；まはn｛』～
7	8	マヤノトップガン	猛	差し	なし	神奈川県・拝戸政之	すとWQLか♪も；；～全Hてふ！≒ぎッ｝R｝全｛？÷Qにチ｝「全
8	12	ヘルメット	猛	差し	なし	愛知県・鶴田尚矢	きひちLQ；；；；；（々れJ≒『eぜ§｛そ｛そ｛？）きCn（｛全
9	3	アンブライドルド	岡倍	先行	なし	神奈川県・武田康一	⊥もおのΞRひR；；（？ぉbをUァォス｝ッ｝∞｝？ゃぬJn！！々
10	6	ハリケーングレード	猛	先行	なし	東京都・勝俣陽介	Xは3？も2ふ？Q；（々→てほ♀ぎHじ｛ホ｛々｛？△ぬ8n｝ぃ！
11	1	ラストエーティー	岡倍	先行	なし	埼玉県・山本尋嗣	のBQ∝？iゎ？；；～々♭ャ「♀とりモ｝；｝ら｝；；まなn全全々
12	13	オルヴワール	M.キーネン	差し	なし	静岡県・久保政之	ィひやま？ひ；；；；（々せBま（》らケ｝み｝じ｛！々ぬ※n々｛々
13	14	ファーストエリカ	M.キーネン	差し	なし	静岡県・久保政之	え∀？BQ∝は♭；；（？%Kぎ■げジス｝《｛r｛；☆き√n（）々
14	7	ヒカリアケボノ	田腹	先行	なし	神奈川県・武田康一	あ♭は⊥3さW；；；（全→□げ♂｛3△｝J｝；｝々÷そSn～｝！
15	16	キングアポロ	横山展	差し	なし	北海道・佐藤勝美	→も2⊥しゥ；；；；（？Dョ♭《ぎ」w（P（h～全｛7きチ《》全
16	15	ソングエンブレム	猛	差し	なし	神奈川県・武田康一	Fも2∝もおふた；；（全¥ゆふょ『ぁス｝ス｝◆｝？；まGn｝#々

ゲーマーの参考書

100点！

個性的な新刊が夏の暑さにもめげず、続々と出版されている。ゲームの性格にもよるのだろうが、PS攻略本の多種多様な性格に、今更ながら驚いている。

モータートゥーン・グランプリ2 完全攻略ガイドブック

■NTT出版
■A5判
■112ページ
■950円

ユニークなキャラやコースの楽しさを、しっかりと楽しませてくれる、見た目にも美しい1冊。全人間関係や基本的な操作方法など、基礎知識にも抜かりがない。開発者の出した最高タイムや、ゲームクリア後に現れるボーナスステージも詳しく紹介され、攻略のポイントが記されている。

すべてをクリアした人が見れる「Read Me」。なかなかゲームで見れない人は、この本で我慢。

パンドラプロジェクト オフィシャルガイドブック

■ケイブンシャ
■戸高剛志著
■A5判
■160ページ
■1,200円

ロジックを完成させるためのノウハウを徹底的に解説したプログラム入門、全150のユニットの完全なデータ、イベントバトルの攻略、Q&A、インデックスで構成されている。ちょっとした隠し面も紹介されている。

筆者が読みふけったのは、Q&Aだ。簡潔な回答とともに、ロジックを組む上でのアドバイスを具体的に示してくれるのがうれしい。

卒業～クロスワールド オフィシャルガイド

■NTT出版
■BP2号著
■A5判
■112ページ
■950円

キャラクター紹介、操作方法やゲームの進め方などの基礎知識、横浜市中区のスポット紹介と、全体のゲームの流れがよく分かる横山めぐみのモデルプレイで構成されている。各キャラを担当した声優さんへのQ&Aも同時掲載。

全体に見やすさが重視されていて、好印象を受ける。各コラムも簡潔ながらゲームに即した実用的な内容だ。

超解説 デザエモン+ 7daysマスター術

■芸文社
■A5判
■80ページ
■1,280円

しっかりと読み込みたい実用的な教科書だ。膨大なアイコンの早見表、簡易色見本帳、裏ワザもしっかりフォローされている。とにかく文章を隅々まで読んで、大切なポイントを読み落とさないようにしたい。コンテストに入賞した方々の作品も、メーカー評とともに紹介されている。

音楽の作り方、絵の描き方など、こうすればこうなるということが、明確に記されている。

DRIFT KING 首都高バトル 土屋圭市&坂東正明 公式トライアル・チューンガイド

■アスペクト
■A5判
■112ページ
■880円

各マシンの徹底的な分析や、おじゃまな一般車の紹介、そして何よりも、冒頭の土屋圭市氏をはじめとする、充実したインタビュー記事が特徴。各コースの攻略では、難しいポイントをピックアップして実用的にアドバイスしてくれる。

土屋氏の関連書籍や、ちょっとした裏ワザの情報も楽しい。初心者にうれしいのは、巻末の用語解説集かもしれない。

メルティランサー スペシャルガイド

■毎日コミュニケーションズ
■武者良太著
■A5判
■96ページ
■1,000円

データを充実させているので、具体的なキャラの行動を組み立てるのに便利だ。各イベントにおけるキャラの成長が、ひとつの例として楽しく読めるように配慮されている。原画を使用したエンディングリストも公開されている。

巻末のグラフィックコレクションはファンなら必見。美少女たちの魅力を、たっぷりと楽しむことができるだろう。

関連書籍PickUp！

ファンブック

機動戦士ガンダム Ver.2.0 公式ヴィジュアルガイドブック

■講談社
■B5判
■98ページ
■1,280円

攻略記事も交えたヴィジュアルブック。全14ステージの攻略は、簡単なフローチャートなどを用いて、視覚的に理解できるように配慮されている。ステージ開始時の敵キャラや支援キャラの位置、数、機種を図解している三次元表示レーダーも親切だ。開発者インタビュー、ガンダムに対する基礎知識、ちょっとした裏ワザも掲載されている。

巻頭のヴィジュアルコレクションは、ゲーム中のCGムービーが、原作のストーリーを交えながら詳しく紹介されている。

TWO-MIXの Mix-FILES

MIX-ファイル

音楽好き、格闘技好き、そしてゲーム好き……幾多のチャンネルを持つサウンド・ユニットTWO-MIX。永野椎菜と高山みなみからなるこのユニットが毎回ひとつのゲームを研究し、その正体を解き明かす。

これは一生遊べるソフトだよね

高山　とりあえず今回は音楽と、アイテムのグラフィックを作ってみたんだけど……立体感を出すのがすごく難しかった。ましてや、自機の左右の傾きのパターンを作るなんてとてもとても……。やっぱり説明書にはその辺りのコツまでは書いてないから、絶対ガイドブックが必要になるよね。

永野　その辺はパソコンのマニュアルなんかと同じで、必要最低限のことしか書いてない。描いたキャラクターを登録しようとして「FULL」と表示されても、何がダメなのかよくわからなかったしね。

高山　でもね……ハマるよ、これは。やっぱり自分の作ったものが動くのってすごく楽しい。

永野　それに、作っているといろんな発見があるのも楽しいよね。描き込んだものを動かして、なんかイメージと違うな、と思って逆に簡略化してみたらすごく見栄えがよくなったりとか……。結局はトータルバランスなんだなぁという発見があった。これはアレンジしている時と同じ感覚だよね。

高山　エディタ部分の使い勝手自体は、かなりイイんじゃない？　けっこう細かいところまで手を入れられるし。ただ、私としては、ミュージックエディタ部分にもう少しトラック数が欲しかった。今回は自分たちのアルバムの曲とか、今度出る新曲とかを入れてみたんだけど、基本的に2トラックしかないから細かく短くいろんな音を詰め込まなきゃならなかったの。この辺りのコツが分かってないと、結構つらいかもしれない。コードなんかも、1小節ごとにしか変えられないのはミュージシャンとしては(笑)、キビしいところだったかな。それに、コードのバリエーションが顔の表情でしか表されていないから、どれがどのバリエーションなのか探すのにも苦労した。その辺りをマニュアルに書いてくれたら助かったんだけど。

永野　だから僕たちの曲を入れたときも、分かりやすくて、短くまとまっている曲はどれだろう、とかいろいろ考えたりして。

高山　それに、ひとつの曲が16小節しかないでしょ？　だからそれだけの長さにまとめてリピートさせることを考えると、まず8小節作って、あとの8小節はそれの展開にして元に戻したりとか……短いだけに頭は使うな。それに、どの場面でも同じようなテンションで曲が流れてたらやっぱりおかしいんで、その辺りの割り振りも考えて。でも私たちの曲って、イントロがけっこうゲームに合うみたいよ(笑)。

永野　このソフトって、音楽関係の人がハマりそう。こういうエディタとかもパソコンでいじりなれてるし、特に音楽は絶対自分でいじってみたいと思うだろうから。

高山　音色も、オーケストラヒットとか、要所は押さえてるし、使ってて楽しいよね。音色がその楽器のマークで表示されたり、プレイバックすると、人間みたいなキャラクターが楽譜上を走ったりとかね。自分たちが仕事で使ってるソフトもこうなってくれたらいいのにな、とか思ったりして。でも、このミュージックエディタはこのソフトでも一番難しい部分かもしれない。私の弟もこのソフトに挑戦したんだけど、やっぱりこの部分が一番苦労してた。コード進行も、C→G→Fとか、王道をいってるパターンがいくつか入ったりしてると、まだやりやすかったかもしれないけど。

永野　それから、このソフトには以前のコンテスト入選作も遊べるけど、なんでみんなこんなにうまく作れるんだろう!?　僕らがこのソフトを使ってるとき、「この岩田さん（デザエモンコンテスト第1回グラフィック＆ミュージック部門、第2回アテナ賞入選者：編注）ていう人をスカウトしよう！」って言ってたもんね(笑)。

高山　やっぱり最初から作っていくのは大変。グラフィックでも、曲線を描くだけでもとても苦労したもの。でも、少しずつでも作っていくと次の部分を作りたい、っていう気持ちになってくる。これは一生遊べるソフトだよね。

FILE NO.004 デザエモン+

■アテナ■シューティング作成ソフト■5月24日発売■5,800円

縦スクロールシューティングゲーム制作ソフト。すでにファミコン版、スーパーファミコン版があり、今回はスーファミ版をベースにいくつもの追加機能が入った。自機や敵、ボスキャラクターのデザインはもちろん、マップ画面や敵の出現、動き、攻撃パターンまで細かく設定が可能。さらに今回は敵キャラクターの拡大縮小、回転もできるようになった。以前行ったコンテスト入選作も遊べる。

TWO-MIX REPORT

ついに7月にスタートしたTWO-MIXファンクラブ「MTM」。入会希望の方は80円切手を同封の上、自分の住所、氏名、年齢を明記して下記のあて先まで。折り返し申し込み用紙が送られてくる。

〒106 東京都港区西麻布1-3-4 六本木OGビル6F
㈱イズムアーティスト内「MTM」入会希望係
申し込み問合せは03-3470-7865（月～金 11時～19時）まで。

また、TWO-MIX4枚目のニューシングル「LOVE REVOLUTION」も現在好評発売中。テレビ朝日土曜深夜のウイークエンドドラマ「KIRARA」の主題歌だ。

ファン参加コーナーも充実の会報だ。

※ファンクラブ申し込み上記問い合わせは03-3470-7865まで（月～金曜日　11時～19時）

攻略で行く、エンディングへの旅路

ENDING EXPRESS

エンディング・エクスプレス

今週の終着駅

アーク ザ ラッド

続編への期待も高い「アーク ザ ラッド」。今回は、復習も兼ねてエンディングへの道筋をお教えしましょう。

アーク ザ ラッド

■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■RPG
■'96年7月12日発売
■2,800円
■メモリーカード(1〜3)

素直にストーリーに沿って進めば解けます!

このゲームは戦闘がシミュレーション仕立てのRPG。ただ、映画的な手法を多く採り入れ、謎解きよりも見て楽しむゲームを目指したようで、行き詰まる部分はほとんどなく、わりかしスムーズにゲームが進行するようになっている。唯一のダンジョンも迷路のようにはなっていないし、バトルシーンでも順調にレベルアップして、アイテムやアクセサリーをうまく使っていけば、そう簡単には全滅しない具合。

移動するシーンでどこへ行けばいいのか迷うこともあるかもしれないが、行ける場所はそうはないので、総当たり方式で探せば次に進むことができる。

次に行く場所は教えてくれる

次にどこに行って何をすればいいのかは、ほとんどの場合バトルが終わったあとに会話として出てくる。その通りの行動していけば、次々にストーリーが進行しているので、まず迷うことはない。もしわからなくなったら、元居た場所に戻ればほとんどの場合もう一度セリフを見ることができる。

ゴーゲンが仲間になったあとは、彼が次に行くべき場所を教えてくれる。

全体マップを見渡せる

すべてのバトルシーンで、R+Lボタンでマップ全体を見渡すことができる。この機能を使って、敵の種類、位置、マップの地形を把握してから、こちらの攻撃パターンを考えれば効率的なバトルを繰り出すことができる。強い敵には強いキャラを近づけるなど、様々な作戦を考えよう。

こちらのターンのときにいつでもR+Lで全体が見られるようになる。

Ⓒ1995 Sony Computer Entertainment Inc.

フリーバトルエリアで経験値稼ぎ

スムーズに進行するといっても時にはバトルで全滅することもある。全滅したときの経験値はパー。そんなときは、以前戦った低いレベルのバトルエリア(その後いつでも戦闘できるフリーバトルエリアに変化している場所)に戻って経験値稼ぎをして、レベルアップしてから再びチャレンジしよう。

一度クリアしたバトルエリアでも、再び突入して経験値稼ぎができる。

とにかくアークを強くしよう

キャラクターが7人もいると、どのようにレベルアップさせていけばいいのか迷うところだが、このゲームではとにかくどんどん主人公のアークを強くしていけば、最後まで行くことができる。他のキャラは楯として使うぐらいの気持ちで十分だ。アーク1人でも生き残れば次に進めるのだから。

アークばっかり戦って、他があんまりレベルアップしなくてもOK。

入手したアクセサリーはすぐ試そう

ゲーム中に入手できるアクセサリーはすぐに活用しよう。戦闘に入る前に、どんな効果があるのかを試せるモードとなるので、ここで、全キャラクターに試してみよう。そして最も効果が上がる使い方を選ぼう。

戦闘に入る前に必ずここで試してみよう。

7人のキャラの特質を知る

ストーリーが進むにつれ集まってくる7人のキャラクターたちを、それぞれどのように戦闘時に使っていくかをここで解説。

名前	バトル時の役割	魔法・特殊能力	お勧めアクセサリー
アーク	攻撃力、防御力のどちらも高い主人公。魔法は、攻撃魔法と回復魔法が使えるので、バトル時には非常に役に立つ。先頭に立たせて敵に突っ込ませよう。	一定範囲の敵キャラにダメージを与える攻撃魔法は「バーングラウンド」「メテオフォール」「ゲイルフラッシュ」の3種類が順次使えるようになる。あとで使えるようになるものほど、攻撃力が強いが、MPの消費も激しい。ステータス異常とHPの両方を回復させるのが「トータルヒーリング」。また、一定範囲の敵の敏捷度を下げる「スロウエネミー」もバトルスタート時に使いたい。	「太陽のぼうし」→行動のたびにHPが回復。「パワーリスト」→攻撃力が30%アップ。「ラークの紋章」→マヒを回避する。「勇者の証」→行動するたびにMPが回復する。
ククル	回復魔法が得意なヒロイン。その種類も豊富だ。攻撃力・防御力はとぼしいが、移動能力は高いので、動きまわって逃げながら、自分自身や仲間のHPを回復させまくろう。	HPを回復させる「キュア」は、敵のHPを吸収して仲間に分け与える「ディバイド」とともによく使う。毒を中和する「デポイズン」、ステータス異常を回復する「リフレッシュ」、戦闘不能キャラを復活させる「リザレクション」はMPがもったいない（アイテムで代用できる）のであまり使わないほうがいいかも。敵の魔法を封じる「サイレント」と唯一の攻撃魔法「天の裁き」は結構使える。	「スリープレスカード」→眠り回避。「幻のゆびわ」→魔力が50%上昇、「レイラのかみかがり」→復活魔法でHP最大で復活。「しおかぜの調べ」→周囲のキャラのHP回復。
ポコ	音楽系の魔法が得意なキャラ。防御力・移動力が低いので、バトルシーンで最初に戦闘不能になることが多い。そうなる前に魔法を使いまくっておこう。	戦闘開始時に「戦の小太鼓」で味方の攻撃力をアップさせたり、「のろまのベース」で敵の敏捷度を下げたり、「韋駄天のオカリナ」で味方の敏捷度を上げたりしよう。また、味方キャラのHPを回復させる「癒しの竪琴」で自分自身も助けよう。攻撃魔法の「荒獅子太鼓」「気合ラッパ」「へろへろラッパ」は余裕のあるときに。「向き直りの笛」を使えば敵に背中を向けさせることができる。	「幻のこて」→攻撃力が50%アップ。「幻の楯」→防御力が50%アップ。「ブレスレット」→反撃しやすくなる。「音楽集」→魔力が30%アップするポコ専用アクセサリー。
トッシュ	攻撃一本槍のサムライタイプのキャラ。味方の中では最高の移動能力を持っているので、切り込み隊長役にピッタリ。突っ込んでいって、死なない程度に暴れさせよう。	「桜花雷爆斬」は敵を刀で攻撃するだけなのに、画面いっぱいに桜の花が散るという派手な技。ただ、通常攻撃と違って反撃を受けないのがいい。「呪縛剣」は敵キャラを攻撃すると、一定の確率で敵がマヒする。「真空斬」は2マス先の敵にダメージを与えられる。移動距離が届かなかったときに便利。「虎影斬」は敵に向かって一直線に切り込んでいく。遠くの敵も倒せる破壊力バツグンの技。	「アーマーストーン」→防御力が10%アップ。「短剣」→攻撃力が10%アップ。「おし花の本」→攻撃が当たりやすくなる。「ゆかりの紋章」→桜花雷爆斬でマヒさせられる。
ゴーゲン	防御力はあるが、攻撃力・移動能力が低いジジイキャラ。だが、攻撃魔法の威力はすさまじい。敵の攻撃を受けないような後方の位置において、攻撃魔法で味方を支援しよう。	「エクスプロージョン」「ダイヤモンドダスト」「ウィンドスラッシャー」「サンダーストーム」はどれも一定範囲の敵に大きなダメージを与える。敵が密集しているときに使うと効果大。敵キャラの種類によって魔法を使い分けよう。敵を眠らせる「ドリームノック」、炎の柱を出す「ヒートウォール」、瞬間移動できる「テレポート」もおもしろい魔法だが、あまり実用的ではない。	「強力な杖」→攻撃力が70%アップする。ゴーゲン専用。「長老の盾」→防御しやすくなる。「戦士の守り」→防御力が30%アップ。「じゅず」→魔力が30%アップする。ゴーゲン専用。
イーガ	戦闘能力が非常に高い素手で戦う拳法家。特に防御力が高いので、敵をくい止める壁の役割として使える。頼もしい味方として、アークのそばにいつも置いておこう。	通常攻撃、反撃、防御などの能力が非常に高いのであまり技を使うことはないだろう。「退魔光弾」は威力の大きな技だが、その前に「心眼法」で敵をロックしてないといけないし、「流星爆」「鬼神流影波」「滅掌烈破」なども通常攻撃と比べてそれほど魅力的な技ではない。ただ、回転蹴りができる「旋風撃蹴」は周囲に敵が集まったときに有効か。	「鏡」→石化を回避する。「ディールの牙」→反撃力が大きくなる。「じごくのスコープ」→心眼法の範囲が広くなる。「パワーリスト」→攻撃力が30%アップする。
チョンガラ	商人だけあって攻撃力などはたいしたことはないが、召喚するモンスターが非常に役立つ。戦闘に入ったらどんどん召喚しよう。そのあとは死んでしまってもOK。	まず回復魔法を唱える「ケラック」を、そして普通は通れない場所を通行可能にできる「モフリー」を出そう。そして攻撃力の強い「フウジン」「ライジン」を組み合わせて使おう。敵をはさみ討ちにすれば、効果絶大だ。敵のやる気をなくさせる「ヘモジー」、敵の能力をコピーする「オドン」も余裕があったら出そう。もしも「ちょこ」が出せるなら最初に出そう（フリーバトルエリアのみ召喚可）。	「パワーアーム」→防御力が30%アップ。「パワーリスト」→攻撃力が30%アップ。「まがいの像」→攻撃を避けやすくなる。「王様の像」→召喚獣が得た経験値がすべてチョンガラに入る。

ストーリー順にバトルエリアを解説

基本的に右の1～9までの順番の通りに国を巡って、バトルエリアで勝ち抜いていけば、エンディングに近づいていくという寸法。主人公アークの故郷スメリアだけは何度も行くことになるが、他の国は基本的には一度だけの訪問でOK。もちろん、用がない国にも行けるし、そこでフリーバトルを戦って経験値稼ぎをしてもよい。

ここからは、ストーリー順にバトルエリアの解説をしていく。

全体マップで行く国を選択する。

1 スメリア①
2 ミルマーナ
3 スメリア②
4 アララトス
5 グレイシーヌ
6 スメリア③
7 ニーデル
8 アリバーシャ
9 スメリア④

ニーデル
アララトス
スメリア
グレイシーヌ
ミルマーナ
アリバーシャ

1 スメリア①

ゲームはまずオープニングデモからスタート。アークが冒険することになった経緯をまず見る。アークを操作できるようになったら、形見の刀とよろいを入手し、母からカイザーグローブやアイテムなどをもらってから家を出る。再びデモとなるが、そのうち精霊の山での最初のバトルに突入。このバトルに勝ったら次は城へ行こう。

ここで国王に謁見すると、コルボ平原でモンスター退治をするよう命じられる。コルボ平原に行くと、ポコと出会い一緒に戦う。この戦いに勝ったら、再び城に戻ろう。今度は、城門でククルと出会い、バトルになる。ここで勝って国王の話を聞いたら空港に向かう。

バトル1 精霊の山

最も弱いグリーンスライムが5匹いるだけ。簡単にも思えるが、グリーンスライムの攻撃を受けると「毒」の状態になることもあるのでまずは宝箱から回復果物を取り出しておこう。また、グリーンスライムは分裂するが、分裂後の方がHPが半減するので、やっつけやすい。そのうえ、1匹から得られる経験値は分裂後も同量なのでお得。危なくなったら薬草や回復果物を使おう。

こいつを分裂後にやっつけよう。

バトル2 コルボ平原

このエリアで出会ったポコと一緒に戦うことになる。4画面分ほどの範囲に、ゾンビ3匹、ゴースト3匹、グリーンスライム3匹、エレメンタル1匹が点在している。どれもたいした強さではないが、ポコはあまりにも弱いので、アークを中心に攻撃していこう。ポコは最初から4つの魔法が使えるがここではHP回復の「癒しの竪琴」だけで十分。アークの後ろからポコがついてくる配列がいいだろう。

ポコはアークの後ろに位置しよう。

バトル3 パレンシア城門

3匹ずついるグリーンスライムとゴーストはイージーだが、メイジと破戒僧はちょっと強い。しかしここで登場してきたククルが意外な強さなのでアークとともに、前線に出しても大丈夫。ポコは後方から回復魔法などで支援する体制にしよう。メイジ、破戒僧を先に重点的に攻撃して、あとでゆっくりその他のザコを攻撃する作戦が有効。ここでは魔法のカードとまにあわせのくつを入手。

3人はこんな隊列だと戦いやすい。

2 ミルマーナ

スメリア国王から借りた飛行船でミルマーナに行くことになったアーク一行。ここではまず首都の軍本部に行ってヤグン将軍の話を聞くことになる。将軍はこの国のルワジの森とセンバラの沼のモンスターを倒せという。将軍の話を聞いてドアの外に出たら真下に歩き兵隊に話しかけると先に進める。２つのエリアをクリアし、再び将軍に会うと、トヨーケの森に行ける。ここで勝つと恵みの精霊に会える。恵みの精霊から話を聞いた一行は再びスメリアに。

バトル4 ニカラスの森

ここにはこなくてもいい。しかしここをクリアしておけば、レベルが上がっているので、このあとルワジの森や、センバラの沼での戦いが有利になる。ここには池の真ん中の行けないところに宝箱があり、その中身は回復果物。一見、取得は不可能と思われるかもしれない。しかし、ここで役立つのが石。こいつを宝箱に向かって投げれば取ることができるのだ。

スケルトンが強力だ。

バトル5 ルワジの森

アークのレベルが６ぐらいないとここにはこないほうがいい。まだレベルが低い場合はニカラスの森で戦って経験値稼ぎをしよう。ここの強敵はファイター。防御力が高いのでククルやポコが攻撃してもあまりダメージを与えられない。妖樹は種を飛ばして増殖するので退治が大変。また宝箱には小さい爆弾が入っている。ここも石を使えば取ることができる。

頭と石をうまく使おう

バトル6 センバラの沼

ニカラスの森、ルワジの森と順番にクリアしたらここにこよう。空を飛ぶマイティフライは移動能力が高く、１人のキャラが周囲をグルリと取り囲まれることにもなるので、逃げ道を考えて戦っていかなければいけない。特に、防御力の弱いポコやククルは狙われやすいので注意。ここの宝箱には聖水が入っている。例によって取れない位置にあるが石を使えばOK。

こんな風に囲まれる。

バトル7 トヨーケの森

ここまで一度も死なずに進んだ人でも、ここはなかなか大変。今までのバトルエリアは４画面分ぐらいの広さだったがここはおおよそ６画面分。そこに12体もモンスターがいる。特に初登場のニンジャは攻撃力が強いだけじゃなく、死ぬ寸前に爆発してダメージを与えるので要注意。また、通路が狭いので隊列をよく考えて進まないと無駄なターンを過ごしたりする。

死ぬときに爆発する。

3 スメリア②

トヨーケの森で恵みの精霊から話を聞いたアーク一行はスメリアに戻ってくる。ここで、罪人として捕まったトッシュと出会う。そしてトッシュとともに、パレンシア城の地下でバトルとなる。これをクリアすると、今度はアークの故郷トウヴィルに行く。しかし、そこは廃村になっている。誰もいない自宅に帰ったアークは父親からの手紙を受け取り、オルニスの丘に行く。ここで幻界のバトルに突入。クリアするとゴーゲンが新たに仲間に加わる。

バトル8 パレンシア城地下倉庫

トッシュが非常に強いので彼をどんどん使っていこう。トッシュは離れた位置で１人で戦ってもなんとかなるが、アーク一行はひとかたまりになって、協力しながらでないと、やられる可能性が高い。ここではグールが強敵。HP、防御力が高いが、魔法攻撃に弱いので、ここまでで使えるようになっている攻撃魔法を使ってなんとか倒そう。

トッシュは１人で戦える。

バトル9 幻界

前半の最大の山場の強烈な強さの中ボス、ラリュウキが登場。ラリュウキは近づくと通常攻撃、離れると魔法攻撃してくるのでやっかい。また、周囲には４体のヒョウエンキがいて、これらのHPも高い。まずは周囲のヒョウエンキをやっつけてから、ラリュウキにとりかかろう。ポコとククルのターンでは常にHP回復魔法を使うぐらいでないと全滅する。

こんな隊列で戦おう。

4 アララトス

ゴーゲンをモンスターから救って国王に会うと、飛行船を自由に使えるようになる。これでいままで行ったことのある国には、いつでも行けるようになる。空港に向かうとトッシュも仲間になり、総勢5人でアララトスに向かう。するとそこには商人のチョンガラが待っている。チョンガラの店で話をしてから遺跡ダンジョンに行き、B5Fにある「召喚の壷」を拾う。壷を拾ってチョンガラの店に戻ると今度はアゼンダ高地でのバトルになり、これをクリアするとチョンガラも仲間になり、6人でグレイシーヌへ向かう。

バトル10 遺跡ダンジョン

このゲームの唯一のダンジョンがアララトスにある。普通ダンジョンというと、迷路状になっていて迷うのが定番だが、このゲームのダンジョンは迷うことはない。その代わり、いったん深く入りこんでしまうと、戻ってくるのが大変。途中階をとばしたり、ショートカットしたり、ワープしたりすることはできないので、1階ずつ降りたり登ったりしなければいけない。つまり、B50Fまで行こうと思ったら往復100階分の体力がないと途中で全滅することになる。しかし、ストーリー上はB5Fまでしか行く必要はない。

それより下にはさまざまな強力なモンスター、価値あるアクセサリー、さらに最深部にはチョンガラの召喚獣になる「ちょこ」が隠されている。何度かB50Fへチャレンジしつつ、地上に戻るというのを繰り返せば、非常にレベルアップできる。

B1F

ファイターが3体いるだけのフロア。宝箱の中には、薬草と復活の薬が入っている。アークとトッシュで簡単にファイターをやっつけることはできるが、ここで他のキャラのレベルアップにチャレンジしてみよう。死にそうになったら、キャラの中の誰かが、階段から外に出れば、HP•MPとも満タンで復活できるので、出入りを繰り返せば、そのうち強くなっているはず。

B2F

初お目見えのキラードッグが4体いる。かなり素早いのでこのフロアに入ってきたとたんに先制攻撃を仕掛けられるはず。しかし、このフロアは通路が狭いのでそのことをうまく利用しよう。通路をアークとトッシュの2人でふさいで、その後ろにポコ・ククル・ゴーゲンを置いて、回復魔法で前線を支援する格好にすればよい。宝箱の中身はすばやさの薬と、大きな爆弾。

B3F

キラードッグ2体とウィッチクラフト2体がいるフロア。3つの部屋に分かれていて、敵は一斉に襲ってくることはない。1匹ずつ倒していけばいい。このあたりで、各キャラのHPを回復させて満タンにしておきたいところ。そこで、敵キャラを全部やっつけたあとで、ククルやポコの周囲4方向にキャラを集めて魔法を使おう。一度に全員が回復できるので便利。宝箱の中身は技のブレスレット。

B4F

ウィッチクラフト2体と闇法師2体がいるフロア。闇法師はサイレントの魔法を使ってくるので、ククルやポコは近づかないほうがいいだろう。また、上りの階段は下りの階段がすぐ近くにあるので、バトルが面倒な人や、宝箱の中身がいらない人は、階段に直行してしまってもいいだろう。階段の上にキャラの誰でもいいから立ち止まって×ボタンを押せば、違うフロアに直行できる。宝箱の中身は石、弱りの玉、スレープレスカードの3つ。

階段に直行してもいい。

B5F

ストーリー上はここまでくればOK。この階の左の奥にある宝箱の中に、チョンガラが欲しがっている召喚の壷が入っている。その他の宝箱には、小さい爆弾としびれるリンゴが入っている。闇法師4体、ソードマン4体がいて、こちらの魔法が使えないことが多いが、アークとトッシュ中心に戦って、力押しですべてをやっつけることが可能。ここでも上りと下りの階段が近いので、用事がないときは、最短距離を歩いてショートカットすることができる。

この位置に召還の壷が。

B6F～B10F

ポイズンスモッグとファンタズムはなかなか倒せないが、動きが遅いので相手にしないという手も。ただゴーゲンのダイヤモンドダストを使うとほぼ1発で倒せる。エレメンタルが合体したデスフレイム、さらにそれが合体したエレメンタルマスターもかなり倒しにくいのでこれも無視してしまっていいだろう。死神は魔法を使ってくるその周辺ではかたまらないほうがいい。逆にスタンゴーレムは見た目は強そうだが自爆するので楽。この間に入手できるアクセサリーの中では、火の攻撃から体を守る炎の守りがなかなか役に立つ。

霧のようなキャラが登場。

B11F～B20F

B10Fまでくるにはかなりレベルアップしないとやられてしまう。そこで何度か往復して強くなってからB11Fより下にきてみると、ゾンビやゴーストなど意外と弱い敵ばかりで、それらを倒していけば自然にレベルアップして順調にB20Fまで行ける。B20Fで出てくるレッサーデーモンがちょっと強力だが、これもなんとか倒せる。この間に拾ったアクセサリーの、攻撃力が30%アップするパワーリストや、攻撃が必ず当たるようになるバイオレットレーサーは、トッシュかイーガに装備させよう。かなり攻撃力がアップする。

意外と弱い敵が多い。

B21F〜B30F

このあたりまで無事でいられるくらいの強さなら最初のうちに出てくるニンジャや闇法師などは簡単に倒せる。B30Fが近づくにつれて、シードレイク、死神などカタイ敵が増えてくる。これらの敵はアーク、トッシュ、イーガを集中させ、１つずつ退治。それ以外のキャラは歯が立たないので、アイテム使用や宝箱を開ける役にしよう。ところが、十分強くなったつもりでB30Fに降り立つと、グレーターデーモンというめちゃくちゃ強い敵が４体も登場。全然歯が立たないので、とりあえず下のフロアに逃げたほうがいい。

ここも順調に進める。

B31F〜B40F

B30Fにいるグレーターデーモンと比べれば、なんとか歯が立つモンスターが登場してくる。この付近で十分レベルアップして、さらに下の階やB30Fにチャレンジしよう。アークに勇者の証を装備していれば行動するたびにMPが回復するので、彼のトータルヒーリングに頼るべきだ。階段を降りた直後の、全員集合状態のときに必ず使用しよう。また、モンスターを全部退治したあとは、何度か何も行動しないでターン終了というのを繰り返し、アークのMPを満タンにしてから次のフロアに向かおう。

粘ってレベルを上げよう。

B41F〜B50F

ここまでくると敵は強いものばかり。しかし、この段階までやってこれる強さをもってすればなんとかクリアしていける。先へ進むことのみを目的に、どんどん階段を下りていくという手もあるが、それだとB49Fで登場する中ボス的存在のムル・アビスや、さらにB50Fのボス・ちょこを倒すことはできない。ちょこは一撃でこちらのHPを100近く減らすほど強いので、相当のレベルアップが必要。地下ダンジョン２往復ほどの経験値集めをしてからでないと。そしてちょこを倒すと、チョンガラの召還獣の一員に加わる。

かなり強くないと無理。

B50Fで「ちょこ」を発見する

ものすごく強いちょこ。勝てば仲間になる。なお、ここにある宝箱は、ちょこを倒す前にしか開けられない。

一度B50Fをクリアしてから再び来ると、このようなダンスシーンを見ることができる。

バトル11 アゼンダ高地洞窟

空を飛び回るジャイアントバット７体を最初に片づけよう。１人のキャラが囲まれるとあっというまに死ぬのでかたまっていたほうがよい。ジャイアントバットさえやっつければ、動きの遅いシードレイク３体と、スタンゴーレム１体はわりと簡単に倒せる。特にスタンゴーレムはある程度攻撃を加えると勝手に自爆するので楽。そのときにそばにいたキャラがダメージを受けるが。

モフリーに通路を作ってもらおう。

5 グレイシーヌ

総勢６人になったアーク一行は、アゼンダ高地で入手した光の石の導きによって、グレイシーヌに降り立つ。そしてこの国のラマダ山のふもとにある、拳法の修行をする寺、ラマダ道場に行くことになる。そこに登場するのが最後に仲間になる拳法家のイーガ。ところがイーガはラマダ寺の大僧正の命により、アーク一行抹殺に動く。そして道場でゴーゲンの提案によりイーガとアークの１対１の戦いということになる。これに勝つと、今度はモンスターの化身だった大僧正とイーガが加わったアーク一行との戦いになる。これに勝ってやっとラマダ山頂のバトルステージへと進める。

ラマダ寺

この国にはラマダ寺とラマダ山頂のバトルステージしかない。ラマダ寺では１対１のバトル、パーティーでのバトル、そしてフリーバトルが楽しめる。さらに、フリーバトルに突入する際にちょっとへそ曲がりなコマンドを選ぶとクイズも楽しめる。

イーガがお出迎えしてくれるラマダ寺では様々なバトルを楽しめる。

バトル12 道場〜対イーガ〜

アークとイーガの一騎討ちのステージ。イーガはかなりの強敵。そこでアークはずっとHP回復魔法や薬草を使い続けよう。そうしないで通常攻撃や、魔法攻撃などをすると、その次のターンで死ぬことが多い。そしてこちらの攻撃は、反撃のみにしよう。時間がかかるが、レベル20程度でも確実にイーガを倒すことができる。反撃しやすくなるアクセサリー・ブレスレットは必ず付けておこう。

まともに戦っても勝ち目はない。

バトル13 道場〜対大僧正〜

イーガに勝つと、彼の案内によって大僧正と話をすることができる。大僧正の前にククルの鏡を差し出すと、大僧正はモンスターに変身して道場から逃げる。それを追って再びバトルの始まり。今度は全員で戦うので、イーガとの一騎討ちほどはつらくない。

戦闘の前には、イーガに勝ったときに入手した短剣をさっそく装備しよう。また、チョンガラには王様の像を装備しておこう。大僧正の周囲に修行僧が6体いるので、こちらを先に倒し、じっくりとあとで大僧正を攻撃しよう。

バトルスタート時に、画面左方向にアークとトッシュという強力コンビが、右にはククル、ゴーゲン、チョンガラという弱いトリオが揃っている。そこで、弱いトリオをどんどん左に移動させ、強いコンビの後方支援にまわそう。

この3人がまとまっていても全滅するだけ。左へ移動したほうがいい。

フリーバトル(クイズ付)

イーガと仲間になってから再びラマダ寺を訪れると、寺の門の前で修行僧から「修行を積みにまいられたのですか？」と聞かれる。ここで「その通り」を選ぶと、道場の中にモンスターがずらりと並んでアーク一行を出迎え、修行を積むことができる。敵はやっつけるたびにどんどん強いものが出てくるので、何度もくればかなりレベルアップできる。また、門の前で「とんでもない」を選ぶと「ひやかしにまいられたのか？」と聞かれる。ここで「その通り」と答えると、クイズが始まり、全問正解でアクセサリーがもらえる。

最初の修行は小手調べ。グリーンスライムがずらりと並んでいる。

クイズはセリフを真面目に読んでいれば答えられるようなもの。

バトル14 ラマダ山頂

大僧正を倒すことができたら、今度はラマダ山頂での戦い。ここには毒を持ったフリージーが7体もいて、分裂もするのでなかなか退治できない。そこで、フリージーを避けつつ、ソーサラーと野生ヘモジーを先にやっつけて、フリージーの毒攻撃にあわないように魔法などでやっつけよう。また、中央の橋以外にもモフリーで通路を作ると、分裂前のフリージーを素早くやっつけることができる。

ラマダ寺のすぐそばにあるラマダ山。

フリージーを最後に追い詰めて退治する。

6 スメリア③

ラマダ寺のあとにはニーデルに行けばいいのだが、このあたりでスメリアのフリーバトルエリアであるクイナの丘とカラガン平野に行ってレベル上げをしておくのも手だ。この2つのエリアはミルマーナから戻ってきたときからすでに行けるようになっていたのだが、その段階では全然歯が立たなかったはず。ここまでストーリーが進んで、レベルが23〜25ぐらいならばなんとかなるはずだ。

バトル15 クイナの丘

僧侶系とメイジ系モンスターの弱いヤツから強いヤツまで（形は同じで色違いのキャラ）一通り揃っていて、見本市のようになっている。ここでは魔法を使うモンスターが多いので、キャラ同志がなるべくかたまらないようにしよう。また、レベル上げをしたいキャラは前線に出して戦わせたり、必要がなくても魔法をどんどん使おう。このゲームではどんな行動でもやればやっただけ経験値が溜まる。

僧侶の姿の敵が多い。

バトル16 カラガン平野

こちらはスライム系のモンスターが大集合している。毒を出すものが多いので、近づかず魔法や技で攻撃したほうがいいだろう。例によってスライムは分裂したときにHPは半分になるが、1匹あたりの経験値は変わらないので、なるべく分裂してから倒そう。ククルやポコ、チョンガラなどの弱いキャラでも、分裂後ならなんとか通常攻撃で倒せたりできる。経験値稼ぎのチャンスだ。

スライム系の敵ばっかり。

7 ニーデル

7人が揃ったところで、向かうのが闘技場があるだけの国ニーデル。空港に到着すると、すぐにコロシアムでの武闘大会の案内があるので、闘技場に移動しよう。闘技場に入ったら正面の係員に話しかけると、大会に参加できる。主催者の挨拶のデモのあといよいよ大会開始。合計5回の戦いに勝ち抜くと、今度は大会の主催者が本性を現し、賞品を奪いにくるので、またまたバトルとなる。このバトルに勝つと、次の目的地アリバーシャに行けるようになる。

バトル17 闘技場

この闘技場では、ストーリーの上でクリアしなければいけない5回戦のバトルと、そのバトルをクリア後ならばいつでもできるフリーバトルを行う。

武闘大会では全部で5回戦を戦って勝ち抜いていくのだが、アーク一行の7人の仲間の中から誰か1人を選抜して戦うことになる。もちろん誰でもいいのだが、強さの点でアーク、トッシュ、イーガの中の誰かということになるだろう。しかし、やはりここはアークを選ぶのがベスト。そうすればアークが戦っていくうちに自然にレベルアップして、今後の戦いが有利になってくる。というのもこのあとのストーリーでアークとククルの2人だけで戦うシーンが出てくるからだ。

1回戦

最初の相手はソードマン。あまり強いキャラではない。ここにくるまでにアークがどのくらいのレベルになっているかによってここでの攻略パターンは変わってくるだろうが、レベル25程度までになっていれば、まったく無傷で倒すことができるだろう。ソードマンを倒すと、回復果物を入手することができる。

2回戦

今度の相手はソーサラー。最初のソードマンと比べれば強いが、まだ強敵というほどでもない。ただいきなりウインドスラッシャーをかけてくることが多いので、最初は少し間合いをとっておいたほうが、先制攻撃を受けないで済む。もっともそのダメージもたいしたことはないが。2～3回の攻撃で倒すことができる。

準決勝

このあたりからもしかするとやられる可能性もある。そこでいったん闘技場を出てセーブしておいたほうがいいかもしれない。ナイトマスターは正面から堂々と通常攻撃してくるので、反撃でダメージを与えられる。また、敵は死ぬ寸前で何度もキュアをかけてHPを回復してくるので、こちらも回復果物などを使って対抗しよう。

決勝

通常攻撃が得意ではない修験者との戦い。天のさばきを連発してくるが、それほどのダメージはくわない。逆に、準決勝でナイトマスターがキュアで粘ったおかげで、たくさんの経験値が入ってレベルアップしていることが多いので、この決勝は楽に戦える。近づくと天のさばきをやめて通常攻撃をしてくるので、反撃で倒せる。

オーブ争奪戦

前回の優勝者トルノ・デ・バンコと戦ういう案内だったが、ここで登場してくるのはニンジャ系のモンスターのアサッシン。行動が素早く、アークの1ターンに対し2ターンの行動をしてくることがある。ただ、攻撃力はそんなに強くなく、背後に回って通常攻撃を何度か繰り返していれば、そのうち倒せるはずだ。

アサッシンとの戦い。はっきりいって準決勝のほうが難しいので、ここまでくれば通常攻撃で倒せる。

フリーバトル

いったんコロシアム控え室のバトルをクリアしたあとで、もう一度闘技場にくると今度はフリーバトルが楽しめる。ここでは、7人のキャラの中から1人を選んで戦えるので、重点的にレベル上げをしたいキャラを鍛えることができる。また、ここではある一定回数勝つとみなぎる果実などの、かなり役立つアイテムをもらえる。

バトル18 コロシアム控え室

オーブ争奪戦でも勝つと、風のオーブを主催者のロクトールからもらえる。ところがそのまま帰してくれるわけはない。コロシアムの控え室にソーサラーが6体登場、さらにロクトールもレッサーデーモンに変身してバトルとなる。ソーサラーはウインドスラッシャーを連発するのでかたまったときにサイレントをかけよう。ソーサラーを全部倒してから、全員でレッサーデーモンを相手にしよう。

主催者がモンスターに。

8 アリバーシャ

石の導きによって砂漠の国アリバーシャに来た一行は、サリュの民に迎えられる。ところが、その村はモンスターに襲われてしまう。アーク一行は村に駆けつけ、バトルとなる。ここで勝つと長老から話を聞くことができて、水の神殿の前まで進むことができる。そしてさらにバトルに勝つと水の神殿の中でのバトルとなる。

バトル19 サリュ族の村

かなりの広範囲に手強いモンスターが点在している。スメリアのフリーバトルエリアやラマダ寺、闘技場などで十分レベルアップしていないキャラの場合、かなり苦労するだろう。この面のボスのマッドバトラーと、移動しないマントラップは後回しにして、レッドスケルトンを先に倒していこう。あまり時間がかかるとマントラップが増殖していくのでひとつひとつ潰していくのが大変になる。

いきなり村がモンスターを襲われてしまうというシーン。

動かない敵キャラは後回しにして、スケントンから倒そう。

バトル20 水の神殿前

村の長老から話を聞いたら、マップ上の水の神殿を選んで移動してこよう。ここで、カサドールという敵役とのちょっとしたデモシーンがあったあと、バトルに入る。

遺跡ダンジョンのB49Fにもいたグラ・アピスが中心に、コ・アピスが周囲に6体いる。コ・アピスは1匹ずつしか襲ってこないので、順番に対処していこう。グラ・アピスはHPが高いのでなかなか倒せないが、攻撃力はそうでもないので、じっくりと攻めよう。

中央に位置するボスキャラはあとまわしにして、周囲のザコからクリアしていけばいい。

バトル21 水の神殿

カサドールが水の神殿に入る寸前でアーク一行が追いつき、バトルとなる。

ここは通路が狭く好きなように陣形がとりにくい。全然動けずに1ターン無駄にしてしまうなんてことがあるので、注意しながら各キャラを移動させていこう。

一番奥に陣取っているのが、カサドールの変身したファイアゴーレム。これは動かないので、最後に始末すればいい。

問題なのは、どんどん前に出てきながら魔法を使いまくるネクロマンサー。こちら側も地形の関係からどうしてもかたまっていることが多いので、敵の魔法攻撃を集団で一気に受けることが多い。そこで、ククルのサイレントをなるべく多用していこう。しかしこの地形効果は敵にだって同じ効果を与える。ネクロマンサーがかたまった頃合いをみて、ククルのサイレントを繰り出そう。

ネクロマンサーをまず片ずけたら、ヴァンパイアバットと下法師を攻撃していく。このあたりで、ククルなどのHPの低いキャラは死んでしまうこともあるだろうが、残りの敵は力押しで倒していける。

一番奥にいるボスキャラはザコを倒さないと動き出さないので、安心してザコからやっつけよう。

バトル22 イシュマの岩場

水の精霊についでにモンスター退治をしていってくれと頼まれ、このイシュマの岩場を始めとして、アリバーシャの3カ所のモンスター退治をしていくことになる。もちろんこれらのバトルエリアに立ち寄らないで、先に進んでもいいが、いずれレベルが足りなくなることは目に見えているので、3カ所とも寄っていこう。

ここでは仲間をどんどん治癒してネビュラスの魔法を封じないと戦いが長引くことになる。

下のほうの狭い部分にキャラをかためて、通路を塞ぐとうまく戦いを進めていくことができる。

バトル23 サラ砂漠

行動を制限する障害物がまったくないので、自由に隊列を作れ、戦略を立てやすい。ここで登場する敵の動きも緩慢で、統制もとれていないので、1匹ずつ順番に倒していけば、簡単に全滅させることができるだろう。どの敵も3～4回程度通常攻撃をするか、強力な攻撃魔法を使えば倒すことができる。

注意しておきたいのが、ネクロマンサーのサンダーストーム。水の神殿のときと同じように、かたまったときにはククルのサイレントをかけて、魔法を封じておいたほうがいいだろう。

その他のアシッドスライムと道化師はわりと簡単に倒すことができるだろう。

障害物のない真っ平らな地形。

バトル24 レイデン遺跡

ここは前の2つの面よりも少し難しい。非常に防御力が高く、HPも多くメデューサリザードは、近づくとこちらを石化させる魔法を使ってくるので、石化防止アクセサリーをトッシュかイーガに装備させて、力押しで倒させよう。

防御力の高い敵と戦う場合、ククル、ポコ、チョンガラ、ゴーゲンの通常攻撃はほとんど役に立たない。そんなときは彼らは魔法やアイテムを使用する専門にしたほうがいいだろう。特にチョンガラは召喚獣を出したあとはやることがないので、敵を誘導する役として使う手もある。

これまででアークのレベルが33ぐらいまで達していれば先に進んでもいいだろう。

かたいキャラは後回しに。

9 スメリア④

アーク一行は最後には故郷のスメリアに戻ってくる。王宮の地下へとアーク一行は乗り込み、そこに不気味なバイオ研究室を発見。研究室所長が変身したモンスターと戦う。そして脱出するためエレベーターに乗り込んだアーク一行だが、追手がくることを知ったアークとククルはエレベーターから飛び下りる。たった2人でのバトルステージを2回クリアすると、いったん飛行船でスメリアを出る。

そのあとアークは犯罪人として指名手配されるので、どこへ逃げればいいのか悩むところだが、迷わずスメリアに戻ろう。そして今度はアークの家があったトウヴィルへ行くと、再びククルが封印を解く。すると精霊の山はモンスターだらけになりバトルが始まる。それをクリアすると今度は封印の滝へ行けるようになる。

バトル25 地下バイオ研究室

所長のアークに対するセリフがあったあとバトルに突入する。研究室への入口付近の左右は階段になっているが、非常に狭く、7人全員を有効に動かすのは不可能に近い。そこで、最も役に立つアークと、それ以外に何人かを選抜する気持ちで戦っていこう。そして前線で戦っていたキャラが死んでしまったら、控えていたキャラを繰り出していけばいい。ネビュラスの魔法と、アシッドスライムの毒がかなりネックになる。HP回復アイテムをトッシュやイーガに持たせて、力の限り通常攻撃で押していけばなんとかなる。所長が化けたワイバーンは翼を持ち自由に動くので階段付近では攻撃しにくい。後方の少しでも広い場所に誘導しよう。

侵入をとがめる所長。

左右の階段を1人ずつしか上がれないので、うまく隊列を組めない。

バトル26 地下エレベーター乗り場

このステージは他の仲間のためにアークとククルだけが、エレベーターに乗らずに、下に残って戦うという設定なのでかなりキツイ。しかも、バイオ研究室からずっとセーブポイントもないので、ここでやられたらかなり前に戻される。ここを確実にクリアするには、この前の段階でどのぐらいアークをレベルアップさせていたかによるだろう。何度も死ぬような場合はどこかでレベルアップをしてきたほうがいい。

アークとククルの2人だけが飛び下りる。

たった2人だけの戦いはかなりキツイ。

バトル27 エレベーター内

なんとかエレベーターの前の敵を倒したと思ったら、エレベーター上昇中にいきなりモンスターが出てくる。カッパードラゴン2体だけだが、ククルの攻撃能力はあまりあてにできないので、あくまでも攻撃はアークで、ククルは回復魔法やアイテム攻撃などに徹したほうがいい。確実に生き残るためには、アークのターン時も攻撃ではなく回復につとめさせ、攻撃は反撃だけに頼るぐらいのほうがいいだろう。

やっとエレベーターに乗り込んだら……。

またしてもモンスターが襲来してくる。

バトル28 精霊の山

城を脱出したアーク一行はいったん飛行船で国外へ。しかしすぐに戻ってくることができる。そして封印を解くためトウヴィルへ。

封印を解くと、最初にアークが戦った精霊の山に、以前の何倍ものモンスターが出現。ここはマップの上からアークとククルが、下からその他の5人登場してくる。合流させようにも、通路が狭くて無理。そこで、2人パーティーのバトルと、5人パーティーのバトルが2カ所で行われるということになる。しかし、そういう通路の関係で、敵もほぼ1匹ずつしか攻撃をしてこれないので、1つずつ倒していくことができる。ここでも、チョンガラなどはあまりすることがない。

上からアークとククルが登場。

下からは他の5人が。でも合流はほとんど無理。

バトル29 封印の滝前

精霊の山でモンスターを退治すると封印の滝に行けるようになる。ここに最終目的の聖柩があるわけだ。ここはアークデーモンが5体とグレーターデーモンが3体出てくる。かなり強力な敵なのでアーク、トッシュ、イーガで袋叩きにするように攻撃しよう。そして魔法もくり出してくるので、かたまって位置しないように気をつけなければいけない。回復魔法はかけ続けることになるだろう。

1体ずつ倒していくしかない。

最後の戦いは？

滝の前での戦いに勝利すると、アーク一行は全員集合し、最後の戦いを前にしての会話のデモになる。ここで、すぐに最後の戦いにいくこともできるが、それはせずにいったん滝の前から出よう。そうすると途中でセーブできるのだ。セーブせずに突っ込んで、死んでしまったら滝の前からやり直しになってしまう。

最後の敵だが、これからゲームをする人のためにその正体は明かさないでおこう。その攻略法だがやはり魔法をどのように防ぐかにかかっている。いきなり眠らされてしまって何もできずに全滅してしまうようなことも多いのだ。そこで、さまざまな障害に対するアクセサリーを各キャラに付けておくことを勧める。誰か1人がステイタス障害にならないですめばなんとかなるかもしれない。

しかし、この最後の戦いのもっとも有効な攻略法はレベルアップ。遺跡ダンジョンのB50Fに行ってくるほどの強さがあったら、力押しで簡単にクリアできてしまう。アーク、トッシュ、イーガの3人の通常攻撃だけでも簡単にやっつけることができるだろう。

新作スケジュール表 1996.7.26〜

信頼性と情報量は業界No.1／ PSソフト・ハードの発売スケジュールを完全網羅

タイトル欄の★は初登場、周辺機器欄のMはマウス、Cは対戦ケーブル、Nはネジコン、Tはマルチタップ、Aはアナログジョイスティック、PはN・ASUKA、Gはハイパーブラスター、Vはボリュームコントローラ、Jはナムコジョイスティックにそれぞれ対応することを示しています。また①〜⑮の数字はメモリーカードの使用ブロック数を表し、番号欄の数字はP135の「アンケートハガキの書き方」にて使用するものです。

発売予定日	タイトル	番号	メーカー	ジャンル	価格	周辺機器	掲載ページ	開発進行度
H8.7.26	時空探偵DD〜幻のローレライ〜		アスキー	推理アドベンチャー(CD2枚組)	6,800円	①	184・226	100%
	ショックウェーブ		エレクトロニック・アーツ・ビクター	3Dシューティング	5,800円	①	227	100%
	エンジェル グラフィティ〜あなたへのプロフィール〜		ココナッツジャパンエンターテイメント	リアル恋愛シミュレーション	6,800円	②M		100%
	エンジェル グラフィティ限定版〜あなたへのプロフィール〜		ココナッツジャパンエンターテイメント	リアル恋愛シミュレーション(イラスト集&シングルCD付)	8,800円	②M		100%
	新型くるりんPA／		スカイ・シンク・システム	落ちものパズル	4,800円	①	102・227	100%
	刻命館		テクモ	トラップシミュレーション	5,800円	⑨	198・227	100%
	ワールドスタジアムEX		ナムコ	3D野球	5,800円	①〜⑥N	228	100%
	Noël(ノエル)		パイオニアLDC	アタッチメントソフトウェア	6,800円	①M	206・228	100%
	クロックワークス		徳間書店	アクションパズル	5,800円	①	227	100%
	キング オブ スタリオン		日本物産	競馬シミュレーション	6,800円	⑧〜⑨		100%
H8.8.2	モータルコンバット2	001	アクレイムジャパン	対戦格闘	5,800円		228	100%
	LAKE MASTERS(レイクマスターズ)	002	ネクサスインターラクト	フィッシング	6,800円	③〜⑦	228	100%
	OverBlood(オーバーブラッド)	003	リバーヒルソフト	3Dアクティブアドベンチャー	5,800円	④	88・229	100%
	信長の野望リターンズ	004	光栄	歴史シミュレーション	5,800円	①	229	100%
H8.8.2(予)	TOBAL No.1	005	スクウェア	対戦格闘	5,800円	①	41	50%以上
H8.8.9	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	006	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	スポーツ(1〜4人)	4,800円	①T		95%
	Fighting Illusion〜K-1 GRANDPRIX〜	007	エクシングエンタテイメント	格闘アクション	5,800円	⑤〜⑮		100%
	CYBER SPEED	008	ギャガ・コミュニケーションズ	シューティング	5,800円	①		100%
	アイルトン・セナ カート・デュエル	009	ギャップス	レース	6,800円	①N		96%
	小島武夫 麻雀 帝王	010	ギャップス	麻雀	5,800円	①		100%
	闘神伝2plus(プレイステーション・ザ・ベスト)	011	タカラ	3D対戦格闘	2,800円		229	100%
	エースコンバット(プレイステーション・ザ・ベスト)	012	ナムコ	3Dドッグファイト	オープン価格	①N		*
	BOXER'S ROAD(プレイステーション・ザ・ベスト)	013	ニュー	ボクシング	2,800円	⑦		*
	KING'S FIELD II(プレイステーション・ザ・ベスト)	014	フロム・ソフトウェア	3DRPG	2,800円	②		*
	七つの秘館	015	光栄	アドベンチャー(CD3枚組)	7,800円	①		100%
H8.8.9(予)	ストリートファイターZERO2	016	カプコン	対戦格闘	5,800円	①	172	75%
H8.8.23	戦乱	017	エンジェル	戦術シミュレーション	5,800円(予)	⑤〜⑮		100%
	出世麻雀 大接待	018	キングレコード	麻雀	5,800円	①		100%
	CREATURE SHOCK	019	データイースト	3Dアドベンチャーシューティング(CD2枚組)	5,800円			99.5%
	トーナメント・リーダー	020	ビクターエンタテインメント	ゴルフ	5800円	①		100%
	提督の決断 II	021	光栄	歴史シミュレーション	10,800円	④		80%
	ポエド	022	ココナッツジャパンエンターテイメント	3Dサイコアクション	5,800円	⑧		100%
H8.8.30	CRW／カウンターレボリューションウォー	023	アクレイムジャパン	戦略シミュレーション	5,800円	①		90%
	イエローブリックロード	024	アクレイムジャパン	インタラクティブフェアリーテール	5,800円		115	80%
	C1-CIRCUIT	025	インベックス	レーシング	5,800円	①C	113	100%
	COOL BOARDERS(クールボーダーズ)	026	ウエップシステム	スノーボードシミュレーション	5,800円	⑥		100%
	アーサーとアスタロトの謎魔界村	027	カプコン	パズル	5,800円(予)	①〜⑮M		90%
	鋼鉄霊域 スティールダム	028	テクノソフト	格闘シューティング	5,800円		107	100%
	ハイパーラリー	029	ハーベストワン	レース	5,800円	①N		100%
	北斗の拳	030	バンプレスト	格闘アドベンチャー	5,800円(予)			100%
H8.8.30(予)	王宮の秘宝 テンション	031	バップ	RPG	5,800円	①		100%
	謎王	032	バンダイビジュアル	クイズ+アドベンチャー	5,800円	①T		99%
	ソニックウィングススペシャル	033	メディアクエスト	シューティング	6,800円(予)	①		100%
H8.8月下旬	魔法少女ファンシーCoCo	034	POW	美少女育成シミュレーション	5,800円	①		90%
	風雲悟空忍伝	035	エイコム	アドベンチャーアクション	5,800円		229	90%
	アイドル雀士 スーチーパイ II Limited	036	ジャレコ	麻雀(CD3枚組)	7,800円	①		90%
	ターフウインド'96〜武豊 競走馬育成ゲーム〜	037	ジャレコ	競馬シミュレーション	6,800円	⑤		100%
H8.8月	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	038	SNK	対戦格闘	5,800円	①		80%
	スタジオP	039	アジェンダ	ツール&パズル	5,800円(予)	①〜⑮MNT		100%
	プロ麻雀 極PLUS	040	アテナ	麻雀	4,980円	①	117	99%
	CityBravo／	041	アルトロン	経営型シミュレーション	6,800円(予)	⑮M		100%
	東京SHADOW	042	タイトー	ムービーノベル	8,800円(予)	③	110	85%
	るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	043	データム・ポリスター	パズル	4,800円	①	116	90%
	月下の棋士〜王竜戦〜	044	バンプレスト	テーブル・将棋	5,800円(予)	②		50%
	東亜プランシューティングバトル1	045	バンプレスト	縦スクロールシューティング	5,800円(予)	①		90%
	にゃんとワンダフル	046	バンプレスト	育成シミュレーション	4,800円(予)	①		95%
H8.9.6	スマッシュコート	047	ナムコ	3Dテニス(1〜4人)	5,800円	①T		90%
H8.9.6(予)	トンズラ君	048	ソラン	3D脱力アクション	5,800円	①		?
H8.9.13	ライズ オブ ザ ロボット2	049	アクレイムジャパン	格闘アクション	5,800円			90%
	AIコマンダープロ	050	オプテック	コントローラ	3,480円			?
	ウイングコマンダーIII	051	エレクトロニック・アーツ・ビクター	SFムービーフライトシミュレーション(CD4枚組)	7,800円(予)	①	100	80%
	ボトム オブ ザ ナインス〜メジャーリーグヒーローズ〜	052	コナミ	野球	5,800円			100%
	必殺パチンコステーション	053	サンソフト	パチンコシミュレーション	6,800円	①〜④P		100%
	ヴィクトリーゾーン2	054	ソニー・コンピュータエンタテインメント	パチンコシミュレーション	5,800円	①P		70%
	ヴィクトリーゾーン2 SANKYO N・ASKA限定同梱パック	055	ソニー・コンピュータエンタテインメント	パチンコシミュレーション	8,800円(予)	①P		*
	ぽじっと	056	プレイアベニュー	テーブル	3,980円	①M	117	85%

H8.9.13(予)	天地無用／ 登校無用編	057	エクシングエンタテイメント	アドベンチャー(CD2枚組)	6,800円(予)	①		85%
	英語の鉄人 センター試験トライアル	058	ソニー・コンピュータエンタテインメント	教育ソフト	未定	M		?
H8.9.20	スターファイター3000	059	イマジニア	シューティング	5,800円	①A.イマジガン	112	95%
	DEATH WING	060	サイバーテック・デザイン	3Dシューティング	5,800円	A		90%
	ストーン・ウォーカーズ	061	サンソフト	アドベンチャー	5,800円(予)	①		98%
H8.9.27	TFX	062	イマジニア	フライトシミュレータ	7,800円	A・イマジガン	112	90%
	★イマジガン	063	イマジニア	フライトスティック	7,980円			100%
	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ～	064	サンソフト	パズル	4,980円	①～②M		100%
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	065	コナミ	パズル	5,800円(予)			90%
	ギャロップレーサー	066	テクモ	ジョッキーゲーム	5,800円			99%
	拳聖～キング・オブ・ボクシング～	067	ビクターエンタテインメント	ボクシング	5800円			60%
	それいけ×ココロジー	068	ポリグラム	心理	5,800円	①		65%
H8.9.27(予)	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	069	KSS	ファッションシミュレーション	5,800円	①		80%
H8.9月上旬	テトリス プラス	070	ジャレコ	パズル	5,800円	①		90%
H8.9月中旬	究極の倉庫番	071	伊藤忠	パズル	5,800円(予)			80%
H8.9月下旬	3Dウルトラピンボール	072	シエラ・パイオニア	ピンボール	5,800円			50%
	PINBALL FANTASIES DELUXE	073	バップ	ピンボール	5,800円	①		100%
	リターン・トゥ・ゾーク	074	バンダイビジュアル	アドベンチャー(CD2枚組)	6,800円	③M		99%
H8.9月	RACIN' GROOVY(レーシングルービー)	075	MIZUKI	レーシング	5,800円	④N		95%
	伝説のオウガバトル	076	アートディンク	シミュレーションRPG	5,800円	②		70%
	スペクトラルタワー	077	アイディアファクトリー	RPG	5,800円		92	90%
	BIG HURTベースボール	078	アクレイムジャパン	野球	5,800円			90%
	バーチャル・プロレスリング	079	アスミック	プロレス	5,800円(予)	①		70%
	ぷくんパ	080	アテナ	パズル	4,980円	①	117	90%
	女神異聞録 ペルソナ	081	アトラス	RPG	6,800円(予)	②	80	90%
	バーチャル飛龍の拳(仮)	082	カルチャーブレーン	3D対戦格闘	5,800円(予)	①		80%
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	083	ケムコ	コミカルアクション	5,800円			60%
	炎の15種目 アトランタ オリンピック	084	ココナッツジャパンエンターテイメント	スポーツ	5,800円	①T	119	90%
	SUPER CASINO SPECIAL	085	ココナッツジャパンエンターテイメント	カジノシミュレーション	未定	①T		90%
	INTERNATIONAL MOTO-X	086	ココナッツジャパンエンターテイメント	レース	5,800円	③C		90%
	蛭子能収の大穴競艇	087	セタ	競艇	6,800円	③		97%
	パチンコ大好き	088	セタ	パチンコ	5,800円	①	117	90%
	MLB Pennant Race(仮)	089	SCEI	リアルスポーツゲーム	5,800円(予)			?
	にとうしんでん	090	タカラ	3D対戦格闘	5,800円			70%
	コブラ・ザ・サイコガン	091	タカラ	シューティングアクション	5,800円			80%
	くるくるトゥウィンクル～おねがいおほしさま	092	トミー	パズル	5,800円(予)	①		90%
	マッハGoGoGo	093	トミー	レース	5,800円(予)			70%
	黒ノ十三	094	トンキンハウス	アドベンチャー	5,800円(予)		118	90%
	アクチャーゴルフ	095	ナグザット	ゴルフ	5,800円	①		70%
	ナムコジョイスティック	096	ナムコ	ジョイスティックコンパネ	5,800円			100%
	LeadingJockey Highbred(リーディングジョッキーハイブリッド)	097	ハーベストワン	アクション競馬	5,800円(予)	①		90%
	POWER RANGERS PINBALL(パワーレンジャーピンボール)	098	バンダイ	テーブルゲーム	6,800円(予)	①C		60%
	続ぐっすんおよよ	099	バンプレスト	アクションパズル	5,800円(予)	①	113	50%
	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	100	バンプレスト	対戦格闘アクション	5,800円(予)	①		70%
	MEGATUDO 2096	101	バンプレスト	ポリゴン対戦格闘	5,800円(予)	①		90%
	ヒロインドリーム	102	マップジャパン	育成シミュレーション	6,800円	①～②		100%
	結婚～Marriage～	103	小学館プロダクション	シミュレーション	6,800円(予)	M		70%
	釣りバカ日誌	104	小学館プロダクション	釣り	6,800円	③		90%
	ジグソーアイランド Japan graffiti	105	日本一ソフトウェア	ジグソーパズル	5,800円(予)	MT		95%
H8.10.4	あれ!も これ?も 桃太郎	106	システムサコム	インタラクティブバラエティノベル	4,800円	①M		80%
H8.10.23(予)	GUNSHIP	107	メディアクエスト	戦闘ヘリシミュレーション	5,800円(予)			80%
	ズープ	108	メディアクエスト	パズル	4、800円(予)			50%
H8.10.25	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	109	コナミ	シミュレーションRPG	5,800円(予)			75%
	探偵 神宮寺三郎 未完のルポ	110	データイースト	アドベンチャー	5,800円(予)	①		40%
H8.10月上旬	NAP・NAP	111	ゲンテック	美少女探索アドベンチャー	未定	③		65%
H8.10月下旬	ステークスウィナー～G1完全制覇への道～	112	ザウルス	リアルジョッキーアクションゲーム	未定		109	?
	トランスポートタイクーン	113	伊藤忠	シミュレーション	5,800円			50%
H8.10月	真髄・碁仙人(仮)	114	Jウイング	囲碁	8,900円(予)			70%
	首領蜂(ドンパチ)	115	SPS	シューティング	5,800円(予)	①		90%
	BLOODY BRIDE～いまどきのバンパイア～	116	アトラス	シミュレーションロマンス	6,800円(予)		98	70%
	チェスマスター	117	アルトロン	ボードゲーム	6,800円(予)	①		100%
	クーリースカンク	118	ヴィジット	アクション	5,800円(予)			60%
	クレイジー イワン	119	エレクトロニック・アーツ・ビクター	3Dアクション	5,800円			?
	アサルト リグ	120	エレクトロニック・アーツ・ビクター	3Dアクション	5,800円			?
	ショックウェーブ:オペレーション・ジャンプゲート	121	エレクトロニック・アーツ・ビクター	3Dシューティング	4,800円			?
	シェルショック	122	エレクトロニック・アーツ・ビクター	3Dシューティング	5,800円			?
	バーチャルウルトラベースボール(仮)	123	カルチャーブレーン	スポーツ	5,800円			38%
	ブレインデッド13	124	ココナッツジャパンエンターテイメント	インタラクティブアニメ(CD2枚組)	未定	①		80%
	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	125	コナミ	パチンコ	5,800円			?
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～維新激闘編～	126	ソニー・コンピュータエンタテインメント	3D格闘アクション	未定			75%
	サイキックフォース	127	タイトー	3D対戦格闘	未定		96	0%
	キングオブパーラー	128	ティー・イー・エヌ研究所	パチンコ店経営シミュレーション	未定	①～⑤P		75%
	黄昏のオード―ODE OF THE SUNSET ERA―	129	トンキンハウス	RPG	5,800円(予)			70%
	V-tennis2	130	トンキンハウス	スポーツ	5,800円(予)		114	70%
	モンスターコレクション	131	トンキンハウス	シミュレーションRPG	未定			60%
	AUBIRDFORCE(オウバードフォース)	132	バンダイ	3Dポリゴンシミュレーション	6,800円(予)			60%
	★爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる	133	バンプレスト	テーブル・麻雀	5、800円(予)			?

新作スケジュール表

発売日	タイトル	No.	メーカー	ジャンル	価格	備考	頁	完成度
	ゲーム オブ プルーフ	134	ユタカ	推理ボードゲーム	5,800円		116	70%
	ベルトロガー9	135	元気	3Dポリゴンアドベンチャーシューティング	未定			50%
	LULU	136	東北新社	クリックブック	4,800円	M		80%
	GO II Professional 対局囲碁	137	毎日コミュニケーションズ	囲碁	6,800円(予)	①M		?
H8.10月(予)	FINALIST	138	ギャガ・コミュニケーションズ	3Dシューティング	5,800円(予)		90	80%
	AirAssault	139	SCEI	フライトアクション	5,800円(予)			?
	ワイルドアームズ	140	ソニー・コンピュータエンタテインメント	RPG	5,800円(予)		84	75%
	シミュレーションズー	141	ソフトバンク	シミュレーション	5,800円(予)	⑮M		70%
H8.11.1(予)	X-COM 未知なる侵略者	142	メディアクエスト	戦略シミュレーション	5,800円	⑧M		90%
H8.11.15(予)	スーパーテクニックチャレンジ(仮)	143	メディアクエスト	カードリフトゲーム	5,800円(予)			50%
H8.11.22	ぱいるあっぷ・まーち	144	プロシードユニ	シミュレーション	5,800円	②		85%
H8.11月中旬	はるかぜ戦隊Vフォース	145	ピング	シミュレーション	未定	①		70%
H8.11月下旬	ワース1092 操兵伝	146	ユタカ	RPG	5,800円		116	70%
H8.11月	Love Game'S わいわいテニス	147	Tears	テニス(1〜4人)	5,800円(予)	T		65%
	トゥルーラブストーリー	148	アスキー	恋愛シミュレーション				40%
	AZITO	149	アステック21	シミュレーション	5,800円(予)	⑮M		50%
	あかずの間	150	ヴィジット	テキストアドベンチャー	5,800円(予)			40%
	AIRGRAVE(エア・グレイブ)	151	サントス	シューティング	5,800円(予)	①		50%
	ハームフルパーク(仮)	152	スカイ・シンク・システム	シューティング	5,800円(予)		115	70%
	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	153	トミー	プロレス	5,800円(予)	①〜⑮	178	40%
	BIG CHALLENGE GOLF	154	バップ	ゴルフ	5,800円(予)	①		70%
	バトルバグス	155	バンタンインターナショナル電脳工場	リアルタイムシミュレーション	5,800円			40%
	ゼイラムゾーン	156	バンプレスト	ポリゴン横スクロールアクション	未定			?
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発/ドロンボー	157	バンプレスト	シューティング	未定			0%
	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜	158	ライトスタッフ	RPG	未定			30%
H8.11月(予)	同級生麻雀	159	ユーメディア	麻雀	6,800円(予)			50%
	同級生麻雀 限定版	160	ユーメディア	麻雀	7,800円(予)			40%
H8.12.16(予)	ボディバイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜	161	メディアクエスト	アクションシューティング	5,800円(予)			30%
H8.12.20(予)	TOP GUN Fire at Will	162	メディアクエスト	ドッグファイト	5,800円(予)			50%
H8.12月	NHL FACE OFF(仮)	163	SCEI	リアルスポーツゲーム	未定			?
	BATTLE ZONE 2105	164	Zig Zag	シューティングシミュレーション	5,800円(予)	A		50%
	くるくるぱにっく	165	クールキッズ	パズル	2,800円	①		50%
	ありす イン サイバーランド	166	グラムス	ギャルベンチャー	5,800円(予)		108	35%
	ファイナルファンタジーVII	167	スクウェア	RPG(CD2枚組)	5,800円(予)		76	40%
	同級生2	168	バンプレスト	アドベンチャー	未定			?
	ドラゴンナイト4	169	バンプレスト	シミュレーション	未定			?
	新スーパーロボット大戦	170	バンプレスト	シミュレーションRPG	未定			?
	STRESSLESS LESSON(れすれす)	171	マックスファイブ	パズル	未定			40%
	恐怖新聞	172	ユタカ	ホラーテキストアドベンチャー	5,800円			30%
H9.2月	NFL GAME DAY(仮)	173	SCEI	リアルスポーツゲーム	未定			?
H9.3月	バーチャルバスフィッシング	174	イースリースタッフ	3Dフィッシング	未定			20%
H8.夏	シルエット☆ストーリィズ	175	KANEKO	アクションパズル	5,800円(予)	①		90%
	厄痛〜呪いのゲーム〜	176	アイディアファクトリー	ザッピングアドベンチャー	5,800円(予)			65%
	ぼのぼの(仮)	177	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ボードゲーム	未定	T		50%
H8.秋	エクスヒュームド(仮)	178	BMGビクター	アクション	未定			50%
	童夢の野望〜F1-GP NIPPONの挑戦〜(仮)	179	OZクラブ	シミュレーション	未定	⑮	176	88%
	シムシティ2000	180	アートディンク	都市育成シミュレーション	未定			?
	超人学園ゴーカイザー	181	アーバンプラント	対戦格闘	5,800円(予)			35%
	Mighty Hits(マイティヒット)	182	アルトロン	ガンシューティング	未定	MG		70%
	カオス コントロール	183	ヴァージンインタラクティブ	3Dシューティング	3,800円	M		100%
	ローンソルジャー	184	ヴァージンインタラクティブ	3Dアクションシューティング	5,800円	①		100%
	X-MEN	185	カプコン	対戦格闘	5,800円			80%
	スーパーパンコレクション	186	カプコン	アクションゲーム集	5,800円(予)			75%
	スピードキング	187	コナミ	レース	5,800円(予)			?
	★セクシーパロディウス	188	コナミ	シューティング	4,800円			?
	ぷよぷよ通	189	コンパイル	パズル	4,800円			80%
	ホームドクター	190	サクセス	医学データベース	未定			85%
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	191	サンソフト	パズル	5,980円	M		70%
	Virtual Gallop 騎手道	192	サンソフト	アクション競馬	6,800円	①〜②		70%
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帳	193	ジャレコ	アクション	未定			60%
	ファンタステップ	194	ジャレコ	アドベンチャー	未定			?
	アーク ザ ラッドII	195	ソニー・コンピュータエンタテインメント	RPG	5,800円	②〜⑥		80%
	ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜	196	ソニー・コンピュータエンタテインメント	シミュレーションRPG	未定	A		?
	クライムクラッカーズ2	197	ソニー・コンピュータエンタテインメント	3DRPG	未定	C		50%
	クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳	198	ソニー・ミュージックエンタテインメント	超三次元迷宮遊戯	6,800円(予)	①	214	80%
	聖痕のジョカ〜光と闇の聖王女〜	199	タカラ	RPG	5,800円(予)			50%
	テクモスーパーボウル	200	テクモ	アメフト	未定			90%
	モンスターファーム	201	テクモ	モンスター育成シミュレーション	未定			40%
	東方珍遊記	202	ナグザット	アドベンチャー	未定			70%
	ホタル	203	パイオニアLDC	3Dアクション	未定			80%
	フィッシュ・アイズ	204	パック・イン・ビデオ	フィッシング	6,800円(予)	①		90%
	ZXE-D(ゼクシード)	205	バンダイ	対戦格闘	19,800円(予)			50%
	WING OVER	206	パック・イン・ビデオ	3Dフライトシューティング	未定	A		70%
	アポなしギャルズ オ・リ・ン・ポ・ス❤	207	ヒューマン	召喚シミュレーション	未定			70%
	ナイトキャップテールズ すてきな夢を見る子供	208	ミライアート	アクションアドベンチャー	5,800円(予)	①		20%
	ジョッキーゼロ	209	ライトスタッフ	ホースレースゲーム(ジョッキーシミュレーション)	未定		118	80%
	金田一少年の事件簿(仮)	210	講談社	推理アドベンチャー	5,800円(予)			40%

	BASTARD//—虚ろなる神々の器—	211	集英社・セタ・BASTARD//製作委員会	RPG	未定			?
	らんま1/2 バトル・ルネッサンス	212	小学館プロダクション	格闘アクション	6,800円(予)			70%
H8.秋(予)	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	213	ソニー・コンピュータエンタテインメント/ガイナックス	育成シミュレーション	5,800円			?
	蜃気楼回廊	214	プレ・ステージ	アドベンチャー	5,800円(予)			75%
H8.冬	グランド セフト オート(仮)	215	BMGビクター	アクション	未定			25%
	ファイロ&クロード	216	BMGビクター	アクション	未定			25%
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	217	BMGビクター	RPG	未定			50%
	3Dベースボール(仮)	218	BMGビクター	野球	未定			50%
	RESCUE 24hour	219	CSCメディアート	ドラマティック3Dドライブゲーム	5,800円(予)	①N(予)		45%
	ロックマン8(仮)	220	カプコン	アクション	未定			20%
	★ブシドーブレード	221	スクウェア	対戦格闘	未定		68	?
	ラグナキュール	222	ソニー・ミュージックエンタテインメント	RPG・メモリーカードバトル	未定			55%
	シュレディンガーの猫	223	タカラ	アドベンチャー	未定			20%
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	224	タカラ	海洋探検シミュレーション	5,800円			45%
	バーチャパチスロ2	225	マップジャパン	パチスロ	未定			30%
	メルト~フューチャリング エディ BY アイアンメイデン~	226	マップジャパン	シューティング+α	未定			30%
	SUPER FOOTBALL CHAMP(スーパーフットボール)	227	タイトー	スポーツ	未定			0%
H8.末	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	228	NETYOU	ロッククライミング	未定			?
	ぷるるんシェイプUPガールズ(仮)	229	Jウイング	パズル	5,800円(予)			70%
	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	230	ソニー・コンピュータエンタテインメント	3Dアクションシューティング	未定		94	30%
	タイブレーク	231	バディ	テニス	未定	C		70%
	Dear Friends	232	ビジュアルアーティストオフィス	恋愛シミュレーション	5,800円(予)	M		35%
	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	233	BPS	レーシング	5,800円(予)			60%
H8年中	Odo Odo Oddity~THE TALE OF HORROR~	234	IDCメディアスタジオ	アクション	5,800円			35%
	パチンコ倶楽部	235	ISC	パチンコ	未定			?
	名探偵スチールウッド	236	アイディアファクトリー	推理アドベンチャー	5,800円(予)			50%
	DYNAMITEKING(ダイナマイトキング)	237	エイコム	アクション	5,800円			45%
	海腹川背・旬	238	エクシングエンタテイメント	ラバーリングアクション	未定			5%
	火竜娘—柳 判官—(男性版)	239	ガスト	メンタルアドベンチャー(男性版)	未定		119	?
	火竜娘—高 悠環—(女性版)	240	ガスト	メンタルアドベンチャー(女性版)	未定		119	?
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	241	コナミ	アクション	未定			?
	実況おしゃべりパロディウス~forever with me~	242	コナミ	シューティング	未定			?
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	243	コナミ	RPG	未定			?
	がんばれ森川君2号(仮)	244	ソニー・コンピュータエンタテインメント	AIゲーム	未定			?
	がんばれ//ケイビくん デパートが占領されちゃった~の巻	245	タイムワーナーインタラクティブ	アクション	未定			50%
	ソウルエッジ	246	ナムコ	3D格闘アクション	未定	J	120	40%
	ナムコミュージアムVOL.4	247	ナムコ	バラエティゲームズ	未定			10%
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	248	メディアリング	ギャル育成ゲー+ゼロヨンレース	未定	③		10%
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	249	ライトスタッフ	RPG	未定		111	30%
	ファーストクイーンⅣ	250	呉ソフトウェア工房	ゴチャキャラシミュレーション	未定			60%
	PAL 神犬伝説	251	東北新社	RPG	6,800円(予)	③		80%
	すらいムしよう/	252	東北新社	育成シミュレーション	5,800円(予)			80%
H9.春	タンク(仮)	253	BMGビクター	アクション	未定			25%
	スパイダー(仮)	254	BMGビクター	アクション	未定			25%
	パンナモニアム	255	BMGビクター	アクション	未定			25%
	★ザウバー	256	スクウェア	シューティング	未定		74	?
	★サガ フロンティア	257	スクウェア	RPG	未定		54	?
	★ファイナルファンタジータクティクス	258	スクウェア	シミュレーションRPG	未定		62	?
H9年中	棋太平(仮)	259	SPS	将棋	未定			60%
	TILK(ティルク)~青い海から来た少女~	260	TGL	RPG	未定			50%
	ツタンカーメンの遺言(仮)	261	ウィザード	アドベンチャー	未定			10%
	ZERO DIVIDE2~THE SECRET WISH~	262	ズーム	3D対戦格闘	未定	①		30%
	装甲騎兵ボトムズ	263	タカラ	3Dアクション	未定			10%
未定	The HIVE WARS(ザ ハイブ ウォーズ)	264	KSS	3Dシューティング(CD2枚組)	6,800円	①		90%
	FLY(仮)	265	MDBee	アドベンチャー	未定			?
	3D Lemmings	266	SCEI	アクションパズル	5,800円	①M		?
	サムライスピリッツ 武士道烈伝	267	SNK	RPG	未定			?
	REALBOUT餓狼伝説	268	SNK	対戦格闘	未定			?
	Not Treasure Hunter	269	アクティアート	フルポリゴンアドベンチャー	未定	①		90%
	峠MAX 最速ドリフトマスター	270	アトラス	レーシング	未定			?
	デジクロ	271	アトラス	パズル	未定			?
	RPGツクール(仮)	272	アスキー	RPG作成ソフト	未定			40%
	囲碁	273	アスキー	囲碁	6,800円(予)	M		90%
	ダービースタリオンPS(仮)	274	アスキー	競馬シミュレーション	未定			40%
	機甲兵G-1	275	アスク講談社	3Dサバイバルウォー	未定			50%
	ルパン三世 カリオストロの城—再会—	276	アスミック/東北新社	アドベンチャー	未定			50%
	惑星ナルソ(仮)	277	イースリースタッフ	ストラテジーシミュレーション	未定			50%
	フィスト	278	イマジニア	対戦格闘	未定			30%
	NHL パワープレイ'96	279	ヴァージンインタラクティブ	スポーツ(1~4人)	未定	T		65%
	イレブンス アワー	280	ヴァージンインタラクティブ	インタラクティブドラマ(CD複数枚)	未定	M		50%
	スポット(仮)	281	ヴァージンインタラクティブ	アクション	未定			70%
	ダカール'97(仮)	282	ヴァージンインタラクティブ	アドベンチャーラリーシミュレーション	未定	N		45%
	ハイパー3Dピンボール	283	ヴァージンインタラクティブ	テーブル	未定			65%
	ブラックバス(仮)	284	ヴァージンインタラクティブ	スポーツ	未定			50%
	ユーリット(仮)	285	ヴァージンインタラクティブ	アクション(1~4人)	未定	C		60%
	DOKIDOKI PRETTY LEAGUE(ドキドキプリティーリーグ)	286	エクシングエンタテイメント	シミュレーション	5,800円(予)			?
	メイン・ローター(仮)	287	エフコンピューターエンターテイメント	3Dシューティング	5,800円	①		?

新作スケジュール表

	アローン・イン・ザ・ダーク2	288	エレクトロニック・アーツ・ビクター	アクションアドベンチャー	5,800円(予)	⑥		?
	バーミン・キッズ	289	エレクトロニック・アーツ・ビクター	パズル	4,800円			?
	ビューポイント	290	エレクトロニック・アーツ・ビクター	シューティング	5,800円(予)			?
	マジックカーペット	291	エレクトロニック・アーツ・ビクター	3Dシューティング	5,800円(予)			?
	The Tower	292	オープンブック	経営シミュレーション	未定			?
	APACHE(アパッチ)(仮)	293	ガスト	フライトコンバットシミュレーション	未定	A		?
	スターグラディエイター	294	カプコン	3D対戦格闘	未定			20%
	バイオ ハザード2(仮)	295	カプコン	サバイバルホラー	未定			?
	ブレス オブ ファイアIII	296	カプコン	RPG	未定			?
	マーヴル・スーパーヒーローズ	297	カプコン	対戦格闘	未定			?
	ロックマンX4	298	カプコン	アクション	未定			?
	ウルトラ万馬券(仮)	299	カルチャーブレーン	予想シミュレーション	未定			20%
	シェラザード伝説〜黄金の帝国〜(仮)	300	カルチャーブレーン	RPG	5,800円			20%
	プロ指南 ウルトラ麻雀 兵(つわもの)(仮)	301	カルチャーブレーン	麻雀	5,800円			30%
	VIPER(仮)	302	ギャガ・コミュニケーションズ	ヘリコプター・シューティング	5,800円(予)			?
	ファンタムゲート〜悪魔の序章〜	303	ギャガ・コミュニケーションズ	バーチャルシネマ	5,800円(予)			?
	3D競走馬シミュレーション BREEDING STUD〜牧場で逢いましょう〜	304	コナミ	競馬シミュレーション	未定			?
	アウトライヴZERO(仮)	305	サンソフト	RPG	未定			?
	ゲームの達人2	306	サンソフト	テーブル	8,900円	M		98%
	上海 Great Moments	307	サンソフト	パズル	6,500円	①M		70%
	里見の謎	308	サンテックジャパン	RPG	5,800円(予)	③		85%
	ひとつや…ふたつ…いつつや怪談(仮)	309	システムサコム	インタラクティブアニメーションアドベンチャー	4,800円(予)	①M		?
	いがらしみきおのスカイゴルケット(仮)	310	ジョルダン	アクション	未定			?
	ワールドマッチゴルフ	311	ズーメックス	ゴルフ	5,800円	①		70%
	ハイパーツアー	312	スリーディ	シミュレーション	5,800円			50%
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	313	スリーディ	シミュレーション	5,800円	M		50%
	雷電DX(仮)	314	セイブ開発	シューティング	未定			?
	オメガブースト	315	ソニー・コンピュータエンタテインメント	3Dロボットシューティング	未定			?
	ガボールスクリーン	316	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	未定			?
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	317	ソニー・コンピュータエンタテインメント	パズル	未定			?
	ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ〜	318	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ボードゲーム	未定			?
	ARENA(仮)	319	ソフトバンク	RPG	未定			20%
	レイストーム	320	タイトー	シューティング	未定			0%
	レイ・トレーサー	321	タイトー	ドライブアクション	5,800円(予)	N		80%
	MVPベースボール(仮)	322	データイースト	スポーツ(野球)	未定			?
	エースコンバット2(仮)	323	ナムコ	3Dドッグファイトゲーム	未定			0%
	ガンバレット(仮)	324	ナムコ	ガンシューティング	未定			0%
	新リッジレーサー(仮)	325	ナムコ	3Dレーシング	未定			0%
	タイムクライシス(仮)	326	ナムコ	ガンシューティング	未定			0%
	ガンタイプコントローラ(仮)	327	ナムコ	ガンシューティング対応コントローラ	未定			0%
	Jump KID(仮)	328	ニュー	2Dキャラクタージャンプアクション	未定			?
	マクロス デジタルミッションVF-X	329	バンダイビジュアル	完全変形3Dシューティング	6,800円	②A(予)		?
	バトル オブ……(仮)	330	バンプレスト	シミュレーション	未定			?
	MAX RACER	331	ビーディ	レース	未定			65%
	LIPROS(仮)	332	ビジュアルアーティストオフィス	アクション/アドベンチャー	未定			?
	オーガリアン—亜人伝—(仮)	333	ビジュアルアーティストオフィス	RPG	未定			?
	CRITICOM™ザ・クリティカルコンバット	334	ビック東海	3D対戦格闘	5,800円	①		95%
	怪獣戦記	335	プロデュース	RPG	未定			?
	シミュレーション野球(仮)	336	ヘクト	シミュレーション	未定			?
	ライアット スターズ	337	ヘクト	シミュレーションRPG	未定			?
	ミッドランド〜幻の王国〜	338	未来ソフト	リアルターンRPG	未定			?
	さるかにハムぞう	339	メディアワークス	ブロック崩し	未定			30%
	リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜	340	リバーヒルソフト	キャンパスライフシミュレーション	未定			30%
	三國志リターンズ	341	光栄	歴史シミュレーション	6,800円			?
	ウルトラマンゼアス	342	東北新社	未定	未定			?
	ガメラ2000	343	大映	シューティング	未定			?
	フォーミュラ・サーカス	344	日本物産	カーレース	5,800円			65%
	甲子園V(仮)	345	魔法	スポーツ&シミュレーション	未定			80%

FOLLOW&FOLLOW

夏です。大作が続々と発表される頃です。暑い部屋でゲームをするのもまた楽しいものです。次号は合併号となりますので、少しは休める(かもしれない)The PlayStationの編集部員も心おきなくゲームにはまれることでしょう(推測)。

*

エレクトロニック・アーツ・ビクター**「ビューポイント」**が発売中止。そしてSCE「ぼのぼの」が発売中止となりました。

*

アジェンダ**「スタジオP」**の発売が8月に延期されました。

*

新作情報。エクシングエンタテイメントが2本の新作を発表。

「皇龍三国演義」……歴史シミュレーションで11月発売予定。
「パンツァージェネラル」……戦車シミュレーションで同じく11月発売予定。

*

プレイステーション・ザ・ベスト**「KING'S FIELD II」**(フロム・ソフトウェア)の発売日が8月9日に変更。間違ってお店に買いに行った方々、お詫び申し上げます。そして、先月号の新作スケジュールにて**「アークザラッドII」**の発売予定日が誤っていました。お詫びいたします。

*

引き続きこの新作スケジュールへのご意見ご感想をお待ちしています。本誌貼付のはがきの表の空欄に書いて、50円切手を忘れずに貼ってから投函してください。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表に名前・住所・生年月日を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。またプレイステーションに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への回答を右の記入例に従って、黒のボールペンで枠内に正しく記入してください。その際、数字を1つのマスに1字のみ、コンピュータが読み取れるようにはっきりとわかりやすく書いて、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

	(例1) 回答が5の場合	(例2) 回答が8の場合	(例3) 回答が15の場合	(例4) 回答が1の場合
良い例	5	08	15	01
悪い例	5	8	15	1

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左のマスから入れてください。あまった欄は、空白のままにしておいてください。

良い例	03	21	35	
悪い例		03	21	35

1 性別

1 男性
2 女性

2 年齢
＊1桁の場合は、左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 短大・専門学校生
05 大学・大学院生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

4 現在所有しているプレイステーションソフトの本数は?
＊ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム雑誌は?(5つまで)

01 PlayStation Magazine
02 HYPERプレイステーション
03 電撃プレイステーション
04 ファミ通PS
05 THE PLAYSTATION
06 スーパー64
07 電撃NINTENDO64
08 マル勝ゲーム少年
09 ロクヨン
10 ゲーメスト
11 ゲーメストEX
12 覇王マガジン
13 ファミ通
14 月刊ファミ通Bros.
15 Vジャンプ
16 ファミリーコンピュータマガジン
17 ゲームウォーカー
18 セガサターンマガジン
19 サターンFAN
20 電撃G'Sエンジン
21 GAME ON
22 じゅげむ
23 その他

6 今現在持っているハードをあげてください(5つまで)。

7 購入を考えているハードをあげてください(5つまで)。

01 プレイステーション
02 ファミコン
03 スーパーファミコン
04 ゲームボーイ
05 メガドライブ
06 メガCD
07 ゲームギア
08 PCエンジンシリーズ
09 NEO・GEO(CD、Z含む)
10 3DO
11 M2
12 サターン
13 PC-FX
14 PC-98シリーズ
15 Macintosh
16 DOS/Vマシン
17 NINTENDO64
18 その他

8 面白かった記事をあげてください(5つまで)。

9 面白くなかった記事をあげてください(5つまで)。

01 特集 ゲームセンターとコンシューマ機のすてきな関係
02 TOBAL No.1
03 サガ フロンティア
04 ファイナルファンタジータクティクス
05 ブシドーブレード
06 ザウバー
07 ファイナルファンタジーⅦ
08 女神異聞録 ペルソナ
09 ワイルド アームズ
10 OverBlood(オーバーブラッド)
11 FINALIST
12 スペクトラルタワー
13 攻殻機動隊 GHOST in the SHELL
14 サイキックフォース
15 BLOODY BRIDE〜いまどきのバンパイア〜
16 ウイングコマンダーⅢ
17 新型くるりんPA!
18 トゥルーラブストーリー
19 鋼鉄霊域 スティールダム
20 ありす イン サイバーランド
21 ステークスウィナー〜GI完全制覇への道〜
22 東京SHADOW
23 アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜
24 V-tennis2
25 ソウルエッジ
26 読者ページ さわやかPS市政
27 回想ナムコミュージアムvol.3
28 連載マンガ みぞれア・ラ・モード
29 クラシックロードを勝つ方法
30 ゲーマーの参考書
31 TWO-MIXのMIX-FILES
32 Ending Express アーク ザ ラッド
33 ストリートファイターZERO2 オリコンコンテスト開催のお知らせ
34 童夢の野望 F1-GP NIPPONの挑戦
35 闘魂開発者烈伝
36 東京デザエモン学院
37 Pandora Project対決
38 時空探偵DD〜幻のローレライ〜
39 ベルデセルバ戦記
40 KING'S FIELDⅢ
41 ポポロクロイス物語
42 刻命館
43 鉄拳2
44 Noël(ノエル)
45 リトルビッグアドベンチャー
46 ディスクワールド
47 九龍風水傳序説〜夏先生の遺言〜
48 PS青空市場
49 洋芸館
50 HIGH-TECH JUNKY COMPLETE
51 PS PREVIEW
52 PS USERS' CHART
53 PS HIT CHART
54 INFOSTATION DEPT.
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65

10 枠内にて、本誌を購入された理由をお聞かせください。

11 枠内にて、本誌の表紙の感想をお聞かせください。

12 買いたいと思っているプレイステーションのソフトを、新作スケジュール表の中から番号で選んでください(3つまで)。

INFORMATION

毎月発売されるタイトルがどんどん増えてきている。月に50〜60、トータルの発売予定では350本というところ。そんななかで、雑誌に掲載できるのはせいぜい60本。つまり毎号ふるいにかけているという状況だ。このへんの判断ミスは、編集にとっては悔しいもの。もう少し少なければいいんだけど。

ザ・プレイステーション次号は、
8月9日(金)発売です
定価490円

サガ・フロ、ブシドーの続報ほか、速報満載。
付録はストZERO2コマンド表と、TGSガイドだ

本誌の内容に関するお問い合わせは
03・5642・8194
月〜金の16：00〜18：00にお願いします。
なお、ゲームのヒントや裏技に関しては一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

各ページ、コーナーへの投稿、プレゼント等のあて先は
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱ THE PLAYSTATION編集部
○○○○○○○○○係

STAFF募集
編集部では、本誌で執筆してくれるライター、イラストレーター、デザイナー、アルバイト等スタッフを募集しております。幅広い知識のある方、また専門分野の知識に精通している方など大歓迎。経験者は作品のコピー、未経験者は好きなゲームの紹介原稿(書式、枚数は自由)と履歴書を編集部に郵送してください。原則として打ち合せや執筆作業の際、編集部へ来ていただけることが条件です。採用の場合は編集部よりご連絡差し上げますが、1ヵ月たっても連絡がない場合は不採用と了承してください。また、イラストやマンガが描ける方、映画やグッズなど一般情報を書ける方も同時に募集しております。

STAFF
編集長／桑原　修　副編集長／倉持亮一
編集スタッフ／秋山　勤／徳永佳明／山田純二／渡辺一弘／西岡浩二郎／星野彩子／伊達伸／永井恭子
編集協力／山猫有限会社（工藤英人、浅川直樹）／ターニングポインツ
編集アシスタント／西原大吾／水谷守孝／百武恵理
ライター／酒井昭一／作山哲広／佐久間亮介／宍戸晃男／荒木由紀枝／猪野清秀／待山誠／宮崎由美／小黒雅広／秋山靖成／渋谷哲也／平田尚武／平木康雪／加島　綾／ストリーキング松井／森　聖一朗／オフィス新大陸（肥後恵介、出雲　至、高天原朋乃、川内亮）／青木留吉／吉村一也／本澤　徹／大石まさき／福永ひさし／可愛　零／三浦昭彦／鈴木鋼一／成田圭一／柴田　格／ペニ鈴木／出口裕子／藤田国宏／竹下　翼／鈴木敦子／麻宮譲司／飯田玲子／中島健司／工藤　剛／荒井亜紀子／金子恭子
AD／久保浩介（ゆみハウス）
レイアウト／ゆみハウス／中沢　学／村田雅英／塩住太郎／しのらんど／関口正一（AD.SKI）／渡辺　縁／バナナグローブスタジオ（大島美明、山本綾野）／山田達也／BEE・PEE／渡辺　弘
フォトグラフ／鬼頭栄次／大屋哲男／大金　彰／熊坂　弘
イラスト／木下ともたけ／岩崎政志／中村久男／小林真文／吉村勇子／豊島百合子
校正／フィールドアップ
写植／ケイズグラフィック／CTSテーマ東京／八峰社
広告営業／峯尾咲紀子　広告進行／坂田和香子　販売営業／平山明徳
印刷／大日本印刷

1996 SOFTBANK CORP.　※本誌からの無断転載を禁じます

GAME INDEX

ごめんなさいfrom7月26日号(Vol.32)

P182〜185　ポポロクロイス物語のマップが非常に暗くて見えにくくなってしまいました。ごめんなさい。

PlayStation

the Best
キャンペーン特別価格
2,800円(税別)
8月9日発売

光と闇のバトルは、底知れず続く。

闘神伝2 plus
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2™

ただの“プラス”じゃない。さらにヒートアップした新次元バトル、新登場。

ヒートアップの主な内容
■新操作系追加。“G(ガードボタン)”システムを選択可能。
■メモリーカード対応。タイムアタックの追加などで、ゲームバリエーションも豊富に。
■キャラクターカラーバリエーションを変更。■タイムレコード&クリアレベルをランキング表示。
■攻略研究の楽しめる攻撃力表示。

TOKYO GAME SHOW 1996
東京ゲームショウ'96 ◆1996年8月22日(木)~24日(土)
●入場券：一　般 1,000円(800円)　会場：東京ビッグサイト(東京都江東区有明)
小学生　500円(400円) ※( )内は前売価格です。 主催：CESA(コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)
首都圏の主要プレイガイド、ファミリーマート店頭及び、JR東日本みどりの窓口・びゅうプラザにて前売券好評発売中!
COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

あそびは文化 タカラ
©TAKARA 1996 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1996 イラスト/ことぶきつかさ 株式会社タカラ 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。価格は希望小売価格です。
タカラの商品はこども商品券で デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA®

史上初、"3D艦隊シミュレーション"登場。

AUBIRDFORCE

プレイステーション専用ソフト/オウバードフォース

©BANDAI 1996

1996年10月発売予定 6,800円(税別予価)

画面は開発中のものです。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

初回限定版(特製ブックレット+ピクチャーCD) 予価6,800円

予約受付期間　8月1日〜8月20日まで

ストリートファイターZERO2
PS版発売記念特別企画
オリジナルコンボコンテスト開催

君の考えた美しいコンボを見せてくれ

怒濤の如く技を繰り出し、絶え間ない攻撃で相手を攻め続ける爽快感……。〝ZERO 2〞から新しく加わった〝オリジナルコンボ〞は、そんな感覚を味わうことのできる画期的なシステムだ。技の数と人の数だけのバリエーションを持ち、迫力や美しさも、人それぞれが違うディテールで描く。

こんなおいしいシステムは見逃せないということで、8月9日発売予定のPS版ストZERO 2による〝オリジナルコンボコンテスト〞を開催！ 読者のみなさんが考えたオリジナルコンボを、ビデオに録って編集部までどんどん応募してほしい。編集部と担当ライターがそれをじっくりと審査して、もっとも美しくテクニカルなコンボには豪華賞品をプレゼントする。

注意してほしいのは、このコンテストはヒット数やダメージ量を競うのではなく、あくまでも美しさやテクニックを競うものということ。もちろん、ヒット数やダメージ量が多いにこしたことはないが、同じ技の連続では印象度が低く、入賞は難しいだろう。より多彩な技を繰り出してビデオに収め、その技にぴったりの名前もつけてほしい。名前のインパクトも重要な要素になるかもしれない。

もちろん、攻略本や雑誌などに掲載されたものは不可。編集部をうならせる、熱いコンボの応募を待っている!!

例えばこんなコンボは対象外……

一応、同じ技をただ連続で出しているものに関しては審査対象外。ダメージは大きいかもしれないが、あまり美しくはない……。あと、攻略本や雑誌に掲載されたものも審査はしないのでよろしく！

波動拳の連射や、連続でダブルラリアットを出しても、おもしろいかもしれないが美しいとは……。

オリジナルコンボコンテスト応募要項

・トレーニングモードで、キャラクター選択から1回のオリジナルコンボ終了までを1回としてビデオテープに録画してください。
・モード設定はノーマル、スピード設定は自由。
・レベル3で出したオリジナルコンボのみ審査対象とします。
・ビデオはVHSテープを使用。必ず標準モードで録画してください。
・1本のビデオで3種類のオリジナルコンボまで収録可能。4本目以降の収録は審査対象外となります。ただし、1人何回応募しても可。
・ビデオテープのラベルにあなたの住所・氏名・電話番号を明記し、何本のオリジナルコンボを収録してるかも記入してください。記入のないものは無効となります。
・それぞれのオリジナルコンボで使用したキャラクター（相手キャラクター含む）、独自につけたオリジナルコンボ名、アピールポイントを別紙に記入して添付してください。

［審査方法］
・ストリートファイターZERO 2記事ライター陣5名が審査し、それぞれの応募作品に10点満点で点数をつけます。最高得点を勝ち取った人が優勝者となります。(同点多数の場合は抽選とさせていただきます）

［賞品］
・最優秀賞（1名）
ストZERO2特製皮ジャン
・特別賞（5名）
編集部特製テレカ
・参加賞(全応募者から抽選で10名)
カプコン特製キーホルダー

［締切］
・9月6日(金)当日消印有効

ビデオのつなぎ方

映像 / L / 音声 / R / ビデオ入力 / 入力 / 出力 / L / R / オーディオ / ビデオ / 音声出力 右 左(モ) / 映像出力 / ビデオデッキ / テレビモニター / プレイステーション / チャンネル / 入力チャンネルを外部入力、または映像入力切り換えスイッチを外部に！

プレイステーションの映像出力、音声出力端子を、ビデオデッキの外部入力端子に接続し、信号入力切り替えを外部に設定すれば、録画が可能。ほとんどのビデオデッキの取り扱い説明書には、「もう1台のビデオデッキを使ってビデオをダビングする方法」というような項目があるはずなので、そこで再生側のビデオデッキの代わりにプレイステーションを接続すると考えれば分かりやすいはずだ。

優勝賞品
ストZERO2 特製皮ジャン
（ビクターエンタテインメント提供）

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株) THE PLAYSTATION編集部
「ストZERO 2オリジナルコンボコンテスト」係

ストリートファイターZERO 2サウンドシリーズ3部作でイメージトレーニング!?

今回の優勝賞品であるストZERO 2特製皮ジャンは、現在ビクターエンタテインメントより発売中のストリートファイターZERO 2サウンドシリーズ3部作「ストリートファイターZERO 2」「ストリートファイターZERO 2外伝～さくら・もっとも危ない女子高生」「UNDERGROUND MIXXES"DA SOUNDZ OF SPASM"」を買った人にも手にするチャンスがある。

それぞれについている応募券をすべて集め、ビクターエンタテインメントに応募すれば、抽選で20名に当たるのだ。詳しくは各CDの応募要項を見てほしい。

カプコンゲームサウンドトラック
ストリートファイターZERO2

「ストリートファイターZERO 2」アーケード版の基板音源を完全収録したオリジナルサウンドトラック。収録曲数は新キャラ5人を含めた全18キャラのステージ・エンディング曲など全50曲。ブックレットにはサウンドの設定書や開発月報など、カプコンの開発事情がかいま見られる資料が満載だ。

しかもこのCDはゲーム音楽CDでは初のCDエクストラ。Windows95、Mac両対応のデータを収録しており、こちらも全ステージ曲の楽譜やサウンド制作者インタビュー、イラスト集など、盛りだくさんの内容となっている。これさえあれば、ストZERO 2のすべてがわかるというものだ。

■6月21日発売
■3,200円
■2枚組
■VIZL-24

ストリートファイターZERO2外伝
～さくら・もっとも危ない女子高生～

ストZERO 2の新キャラクター、さくらがドラマCDに初登場！ ストリートファイトの魅力にハマってしまった女子高校生、春日野さくらが自らストリートファイターとして目覚めていく物語だ。

さくら役には久川綾、リュウ役には辻谷耕谷、春麗役に横山智佐、そのほかにも小杉十郎太、長沢美樹など、人気声優を起用。ブックレットにはドラマシナリオやさくら大解剖など、人気キャラクター・さくらの魅力がたっぷり詰まった内容となっている。知られざるさくらの秘密も分かるかも!?

■7月3日発売■2,800円
■VICL-8201

ストリートファイターZERO2 UNDERGROUND MIXXES
DA SOUNDZ OF SPASM

数々のゲーム音楽を世に送り出してきたカプコンと、ダンス・ミュージック界をリードするエイベックスグループが強力合体！ 気鋭のリミキサー"SPASM"の手により、ストZERO 2が最新ダンスミュージックに変身を遂げた。

このトラックは現在のクラブ・シーンの中心をなすジャングル、ハンドバッグ、ゴアといったテイストを取り入れ、単なるゲーム音楽ファンのみならず最先端の音楽に鋭いリスナーにも十分納得のいく内容になっている。

■7月24日発売■2,000円
■VICL-2172

©CAPCOM CO.,LTD.

追加情報！ これがPS版ストZERO2の隠し要素だ!!

隠し要素というよりも、おまけ要素に近い技の数々。アーケード版にあった技は、今回のPS版にもほとんどすべてが移植されることが判明した。ここでは、そのあたりを追加情報として紹介しよう。

ダン・挑発伝説（↓↘→↓↘→＋セレクトボタン）

本当に挑発以外のなにものでもない技。いちおうスーパーコンボに分類され、ゲージも1レベル分消費する。発動後、前転から立ち上がって挑発というのを5回くり返し、そのあとジャンプ挑発をして、最後に決め台詞の「よゆうっす！」。挑発中は、無敵なんてものは存在せず、攻撃判定の微塵も発生しない。対戦相手がこの挑発を出したときは、礼儀として最後まで見ること。

ダン使いならば、どんなに状況が危うい場合でも必ず出してほしい〝挑発伝説〟。これさえ出せれば悔いはない……？

リュウ・波動の構え（↓↘→＋セレクトボタン）

名前からもわかるように、リュウの必殺技〝波動拳〟の構えだけをとったもの。気が放たれないので、この技の攻撃力は皆無。いわばフェイント技のようなものだ。波動拳よりも若干硬直時間が短いが、フェイントわざとして使用する際には過信は禁物。通常技にキャンセルをかけて出すこともできるが、相手と密着していることを考えると、危険極まりない。状況を見た使い方が要求される技なのだ。

構えをとるだけで気は放たれない。

ケン・前倒（↓↘→＋セレクトボタン）

ケンが持つ特殊技・前転のフェイント版。前転させると見せかけて、そのままその場に倒れ込んでしまう。そして、後方に跳ね起きて最初の場所よりも若干前の位置に立つ。ただ、倒れ込んでいる時間が長く、戻りのモーションも大きいため、これもフェイント技として使うには注意を要する。

倒れ込んだあとは後方に回避。この、後方に回避する時のモーションが大きいため、フェイントに使用するには不向きになっているが、挑発としての効果は期待できる。

ダルシム・ヨガショック（←＋弱P押しっぱなし）

これもフェイント技といえるだろう。ただ、上に挙げた2つの技とは異なり、このダルシムのヨガショックには攻撃判定が発生する。手を振りあげ、しばらくそのまま硬直してから降り下ろす。硬直時間でタイミングがずらされるので、それが相手に対しフェイントとなるようだ。

硬直の時間でフェイントになる。

もちろん春麗のコスチュームチェンジも！

まだ画面写真を入手できていないが、アーケード版で大好評だった春麗のコスチュームチェンジの裏技も移植されるとのこと。ちなみに、春麗のコスチュームチェンジとは、春麗がZEROシリーズのほかに、元祖ストⅡシリーズのコスチュームに着替えるのだ。

今回もトレーニングモードとゲームインフォメーションを採用

前作「ストZERO」にあったモードの〝トレーニングモード〟が、今回も採用されることが決定した。このモードは、連続技を練習するために用意されたもので、こちらの攻撃で相手の体力は減らず、さらにガードすべきところではちゃんとガードしてくれる。右の写真のようにオリジナルコンボの登場で、このモードが活躍することは間違いないだろう。他にも、インフォメーションで、カプコンの新作「ブレス オブ ファイアⅢ」の最新情報を知ることができる。このモードにも要注目だ。

※コマンドは右向き時のもの。ただしすべて開発段階のものです

覚えておきたい対戦用語の基礎知識

もう間もなく、本誌でも各キャラの攻略を行う予定なので、その際に知っておいてほしい用語を解説しよう。今まで知らなかった用語も、これを機に覚えてしまうことをおすすめする。

■キャンセル

パンチなどの通常技の戻りのモーションを、必殺技などを入力してなくしてしまうこと。すべての通常技ができるわけではなく、キャラによってできる技が違う。

ケンの立ち中パンチキャンセル波動拳。この中パンチの戻りのモーションが波動拳で消されている。

■対空

ジャンプして飛び込んできた相手に対しての攻撃のこと。必殺技だけでなく、通常技にも対空技として使えるものがある。すべての技が万能というわけではない。

もっともメジャーな対空技の昇龍拳。コマンドの入力に失敗すると、とても痛い目にあうので注意。

■けずり

必殺技の特徴として、相手のガードの上からわずかながらも体力を奪うことが可能。スーパーコンボでも削ることができ、必殺技よりもより大きな効果が期待できる。

相手の体力が風前の灯火であれば、迷わずスーパーコンボを発動させ、体力をけずってしまおう。

■ハメ

一般的には、弱キックなどで相手にガードをさせ、その間に投げを入力して相手を投げてしまうことをいう。相手はどうすることもできない、最も“卑怯な”技。

どうしても勝ちにこだわり、人にどんな目で見られてもかまわないのであれば、使うのを止めはしないが……。

■くらい投げ

相手の飛び込み攻撃を受けている間に投げを入力し、相手をそのまま投げてしまう。相手の飛び込み攻撃から次の攻撃までに、投げられる隙がないとダメ。

ザンギエフやバーディー、ソドムなどのコマンド入力による投げ技があるキャラは、そちらを狙おう。

■乱舞系

連続で攻撃を繰り出し、相手に反撃の余地を与えない。ZERO２ではあまり使われない言葉だが、格闘ゲームにおいて主に超必殺技クラスのものに使われる。

ダンの必勝無頼拳も乱舞系の技。技から技へと連続で繰り出される様は、まさに乱れ舞うという言葉があてはまる。

■めくり

相手の背後にジャンプ攻撃をして、ガード方向を変えてしまうこと。正しい方向へガードをしていないと、当然攻撃が当たり大ダメージが待っている。

ダンのめくり中キック。ダンのキックが通常と異なる場所で当たっているのがおわかりになるだろうか？

■飛び込み

文字どおり、相手にむかって飛び込むこと。そこから連続技につなぎ、大ダメージを与えることができるが、そのぶん、対空技などで迎撃されるリスクを伴う。

ダルシムのヨガファイアを先に読んで、ジャンプでかわしている。そこから連続技へつなげよう。

■すかし

すかし投げともいう。ジャンプで飛び込み、強パンチなどを出しガードを誘う。この攻撃を当てずに、着地後すぐに投げてしまう。すかして足払いというのもある。

攻撃を当てずにすかし、着地後に投げを入力する。人間関係を大事にしたければ、多用しないほうがいい。

■目押し

タイミングよく通常技の入力を行うことで、通常技から通常技へと連続でつながるようになる。ただ、バリエーションが少なく、各キャラとも技が限られている。

どのキャラもつながりやすいのは弱パンチと弱キック。このあとにキャンセルして必殺技を出すといいだろう。

■吸い込み

ザンギエフのスクリューパイルドライバーの間合いの広さから、吸い込むように投げてしまうところからきた言葉。ZERO２では、若干間合いが狭くなった。

通常の投げが入らない間合いでも、ザンギエフのスクリューパイルドライバーは捕まえてしまう。

■待ち

自分からは決して攻撃をしようとせずに、攻めてきた相手をひたすら迎撃するだけの戦法。主に、卑怯者や臆病者が使用する戦法とされ、とても嫌われている。

待っている相手に対しては、飛び込んでも正面から攻めても迎撃されてしまう。相手がミスするまで何もできない。

童夢F1の野望(仮) F1 NIPPONの挑戦特別企画 ―第2回―

DOME F-105

Test Report

6/19〜21、24〜25(5日間) 十勝サーキット(北海道)

「童夢F-1の野望(仮)」は、「童夢」がカーコンストラクターとして10年間で積み重ねてきたものを再現したシミュレータである。こういった今までにない新しいタイプのゲームを正しく理解するには、本物を見のが一番手っ取り早いだろう……という理由で組まれたこの特別企画。今回はその童夢F1参戦のための最終段階、F105の開発テストの様子をお伝えしよう。

F1参戦を間近にひかえた童夢は、今年4月に、'96F1レギュレーションに合致した開発用モデルF105をシェイクダウン(※1)させた。以来F105は、数々のマイナートラブルの「洗礼」を受けながらも、それを克服していく。そして童夢F105の開発スポンサーであるMINEを中心とする国内のサーキットで走行距離をのばしつつ、精力的にデータ収集を行った。そしてひと月ぶりとなる今回のテストで結果を出して一応の区切りをつけよう、ということらしい。

6月の北海道という絶好のロケーション(※2)で行われる今回のテストは、フォーミュラ・ニッポン(※3)の第4戦を間に挟んでの5日間。ここでデータを収集しセッティングを煮詰め、タイムアタックを行うというのが主なメニュー。十勝サーキットは帯広市街地から南に40kmほどの平原の中にあり、気候的にも条件的にもヨーロッパ(※4)とよく似ている。だからといってここでの結果が即、来年以降に影響するというわけではないが、重要なステップであることには違いないだろう。

さて、テストは19日の朝からスタートした。まずマシンの基本動作のチェックとセミオートマのプログラミング調整から始まる。今朝まで降り続いた雨のため、レインタイヤ(※5)を装着しての慎重な走行となった。ステアリングを握るのは中野信治選手だ。しかし、ここで困ったことにラジエター(※6)に牧草がビッシリ着くという、十勝ならではの珍しいトラブルに遭遇する。こうした路面のゴミは拾いつくす以外に対処方法はない。オーバーヒート気味のエンジンを気遣いつつテストは小刻みに進む。1時間ほどで路面も乾いてきて、ドライタイヤ(※9)を装着し、いよいよセッティングを煮詰めながらの走りとなる。

マシンの違い

上はF・ニッポン用のマシン、F104。F105の方がウイングが低い場所にあるのはF1の規定によるもの。

「難しくてよくわからない」という人のための用語……(※1)こけらおとし。(※2)涼しい上に梅雨がない。バカンスだけでなくテストにも向いているのだ。(※3)前号参照。(※4)F1の本場は夏のヨーロッパ。(※5)ミゾのある雨用のタイヤ。(※6)エンジンを冷やすためのもの。(※7)ミゾのないスリックタイヤ。(※8)フロントやリアウイングなどをいじってダウンフォースを調整する。(※9)空力パーツの一種。昨年からF1で流行っている。(※10)グッドイヤーのドライタイヤにはB(ハード)コンパウンドとC(ソフト)コンパウンドの2種類がある。

セッティング……マシンをより速く走らせるために

これまでのテスト結果でF105はリアよりもフロントの方がグリップが高い傾向にあり、それは十勝に来てもやはり変わらない。まず、基本的な空力セッティング(※8)から始めていく。フロントウイングのフラップを徐々に寝かせていき、次にフロントの車高を上げる。しかしこれではマシンのバランスは改善されず、新開発のサイドデフレクター(※9)をためそうとしたが、セミオートマの油圧系トラブルのためテストは中断してしまう。

翌20日は電気系のトラブルのためタイヤによる比較テスト(※10)のみにとどまり、21日はガス漏れのトラブルによりテストは中止。22日、23日はフォーミュラ・ニッポン第4戦が開催されるため、デモ走行の5周のみでテストはなし。プログラムは持ち越しとなる。

そして24日。レース後のグリップレベル向上(※11)により、飛躍的なタイムアップが望めるため、期待は高まるところ。この日のドライバーはマルコ・アピチェラ(※12)。

さて、前日までに空力セットアップで限界に突き当たっているため、メカニカルグリップ(※13)面でのバランス改善を試みることになる。問題となっているピッチング(※14)を抑えるために、パッカーとバンプラバー(※15)を用いたところこれが当たり、マシンのバランスは改善の兆しを見せた。

原因としては風洞実験時に予想された範囲よりも姿勢変化(※16)に対する影響が多いためではないかと考えられる。

フロントのカバーを開けてセッティングする、チーフエンジニアの奥氏とマネージャーの佐々木氏。右の写真は無限ホンダエンジンの担当エンジニア。先日のモナコGPで見事初優勝をとげた無限エンジン。童夢にとっては強力なパートナーである。

さまざまな空力パーツ。上の写真はフロントウイングのフラップ調整のための穴である。

夢のタイムアタックへ……コースレコード樹立なるか?

24日のテストも、トラブルと無縁だったわけではない。セミオートマ系の配管からのオイルもれや、シフトチェンジプログラムのトラブルで1速が使えなくなったり、エキゾーストパイプにヒビが入ったりと、トラブルは続いた。

結局、1分40秒22を記録し、24日のテストは終了する。セッティングをさらに煮詰めたうえタイムアタックに望めば、22日のF・ニッポンのポールタイムである1分39秒659を上回るのはほぼ確実であり、あとはタイムアタックを敢行するだけ。期待はさらに高まる。

しかし、である。翌25日は無情にも雨、雨、雨。タイムアタックは中止のやむなきに至った。

冒頭にも述べたが、こうしたトラブルのひとつひとつがデータとなり、貴重な経験となる。F1を戦う先人達と同様、通らなければならない「道」であり、避けることも許されない。

十勝サーキット取材 こぼれ話

24日のテストでは、F・ニッポンのチームスーパーアグリも参加。監督の鈴木亜久里氏が自らステアリングを握るという熱の入れようで、関係者一同、固唾を飲んで見守った。わずか数周で現役ドライバーにせまるタイムを出したのはさすがといえよう。

鈴木亜久里氏は、童夢のF-1野望(仮)のゲーム中にも登場する予定。だとか……。

童夢のドライバーが一同に会した、ピットレーンでのひとコマ。右側手前の黒のブルゾンは中野選手、左側の無限のブルゾンは山本選手。そして奥のレーシングスーツ姿は、マシンの修理を待つアピチェラ選手。

童夢F-1の野望(仮)最新情報をゲット!

さて、OZ CLUBから発売されるゲームの方だが、最新の画面写真を入手したのでさっそく紹介しよう。

メーカー曰く「今秋の発売にむけて全力で開発中です。まだまだドンドン良くしていきますからもうしばらくお待ちください」とのことなので、詳しい内容についてはもうしばらく待っていてほしい。

左の写真はF105の開発ドライバー諸氏。元F1ドライバーの鈴木亜久里氏は特別出演。上の2枚は鈴鹿サーキットでテスト走行中のものとモノコックの合成を計測しているところの写真である。

(※11)レース後のコースはタイヤのゴムが付着するのでグリップがよくなる。(※12)94年F3000チャンピオン。ラーメンを箸で器用に食べることができるイタリア人。(※13)サスペンションをいじると空力も変わる。(※14)タテ揺れ。(※15)バンプラバーはスポンジ製、パッカーは樹脂製。ともにスプリングにはめ込み、ダンパーユニットの動きを抑制する(177左上写真)。(※16)実際にサーキットに行ってテストすると、風洞実験とは違った結果が出ることがよくある。もっとも、テストというのはそのためにやるわけなのだが……。

㈱ユークス
代表取締役 谷口行規

㈱ユークス
開発部部長 天河信彦

「新日本プロレスリング闘魂烈伝2」特別企画

闘魂開発者烈伝

「闘魂烈伝」でにわかに注目を集めた開発会社、㈱ユークス。完成度の高いプロレスゲームを生み出した背景には、彼ら自身の新日への"熱い思い"があった——。

どうしても新日でやりたかった

——まず「闘魂烈伝」で驚かされたのは、その高度なポリゴン技術でした。むしろ、プロレスゲームを作るために、その技術を開発したとすら思えるような完成度だったんですが。

谷口　実は3年ほど前から、ポリゴンの人間を動かす技術は研究していたんです。

天河　実際に、どんなゲームに使おうか、と考えたときに、プロレスをやってみようということになったんです。当時から僕らは、昼飯の弁当の買い出しに行く人をプロレスゲームの勝敗で決めたりしていたほど、プロレスファンが揃っていたんで。

谷口　そのあとに、プレイステーションとの出会いがあったんです。そのスペックを見て、「これならいける」と確信して。それから、PSでプロレスを作りたいという話はいくつかの発売元さんにさせていただいたんですが、全員が新日ファンという僕らとしては、新日で作りたいという希望があった。それに応えてくれたのがトミーさんだったんです。

天河　実際に話が決まるまでは、多少の時間もかかりましたけどね。

北口　それまでは、開発機材上でニセ・ライガーやニセ・サスケが動いてたんだよね(笑)。

研谷　もしダメだったら、某社みたいに"らしい"名前にして出そうという話もあって。

谷口　でも、どうしても新日でやりたかったんですよ。

——実際に新日のゲームが作れることが決まって、どんな選手を出そうかというのはすんなり決まったんでしょうか。

天河　誰を出すかというのは、けっこう即決まりましたね。

研谷　どうしてもしぼりきれないときは趣味が入ったりもしましたけど。

——そして、このゲームで何といっても驚くのが、まるでテレビ中継を見ているかのようにリアルな選手の動きなんですが、あの動きはビデオを見てひとつひとつモーションを設定していったそうですね。

谷口　特に今回の続編ではモーションキャプチャーを使う話もあったんですが、現実問題として、選手同士のからみなんかはモーションキャプチャーでは難しいですからね。

天河　このゲームの売りは、"その選手そのものの動き"なんで、実際に登場する選手全員に、すべてのアクションを実演してもらわないと意味がないんですよ。やっぱりそれは、現実的に不可能ですからね。

——しかし、ビデオを見てすべての動きを読みとるのは至難の業では？

研谷　当然、ビデオなんかでは見えない部分というのもあるんですけど、そこで空間を読みとる能力が要求されるんです。

——モーションの作成はすべてデザイナーの方がなさっているんですか？

研谷　技ごとに担当がいるんです。打撃系担当とか、関節技担当とか、スープレックス担当とか。中でも一番難しいのがスープレックスですね。2人の人間がからむだけで、作業量は2倍どころか3倍にも4倍にもなるし、ちゃんと投げているように見せるには物理的な軌道も考えなければならないので。意外に、ビデオで見た動きをそのまま再現すると、遅い感じがするんですよ。それをいかに本物らしく見せるかという部分で苦労しました。

——そのビデオにしても、欲しい選手の欲しい技すべてがあるわけではないですよね？

研谷　その辺は新日さんから貴重な財産をお借りしたりしました。この世に1本しかないような古いビデオとか……。

谷口　それに、ウチのスタッフには過去10年

間の新日と全日のテレビ放送したビデオを全部持っている人がいるんで、そこから探し出したりとかもしてます。

——それからこのゲームの特徴のひとつとして挙げられるのが、独特の操作系ですね。あの“プロレス技三すくみ”という考えはどんな経緯でできた上がったんですか？

天河　どんなゲームにしても、操作系を考えるときは実際にパッドを持ちながらアイディアを練るんです。常に、プレイしやすいボタン配置というのを心がけているんですけど、特に今回のゲームでは、まず“組んで腰を落とす”という操作は避けたかった。ポリゴンのキャラクターを生かすには、絶対に動きの流れを止めたくなかったんですよ。じゃあ、仕掛けた技の勝ち負けをどう決めたらいいんだろうかといろいろ悩んだんですけど、たまたまテレビでプロレスの試合を見ているときに、ラリアットを脇固めで切り返すシーンを見て、そういえば打撃系の技はよく関節技に捕らえられたりするなぁ、ということに気付いて、それだったら、プロレスでよくいわれる「投げる」「打つ」「極める」という3つの要素がうまくからまないかな、と思ったんですね。ただ、実際にはどのタイミングでボタンを押せば技を捕らえられるか、という具体的な部分は、プログラマーの北口といろいろ試行錯誤しながら作っていったんですが。

——特に今回は、そのプログラム部分でもご苦労があったのではないですか？　PS初のタッグプレイを実現したということで。

谷口　それはもう、命を削って……。

北口　その言い方はもうやめようよ、イヤらしいから(笑)。

——いや、でも実際に本当に命を削るような思いはされたんじゃないですか？

㈱ユークス
プログラム部門担当取締役
北口徳一

彼らのやりたいことがほとんど実現しました

彼らのプロレス、特に新日に対するこだわりには相当なものがありますよ。これは前作での話になるんですけど、当時、天山選手のキャラクターの空中殺法のひとつにムーンサルトプレスを入れてたんです。ところが、開発も大詰めにさしかかったころ、その技がダイビングヘッドバットに変わっていた。彼ら、「この間の試合で天山選手がムーンサルトを封印してしまったので、代わりに作りました」って言うんです。ホントは、新しい技を入れてる余裕なんかないはずなのに……。

トミーでは、作り手がやりたいことを自由にやってもらう、というスタンスで開発にあたっています。特に今回は、彼らが熱望していた“X”選手の参戦も実現しました。ゲーム自体の完成度も前作をはるかに凌いでますし、プロレスファンの人もそうでない人も、期待してください。

㈱トミーTVゲーム事業部
デーブ嵐

北口　前作を制作した段階で思いついてはいたけど、実現できなかったアイディアを実現しつつ、あとは無駄な部分を少しずつ少しずつ削るという地道な努力で、4人ぶんのポリゴンを動かす処理速度を稼いだ感じですね。

天河　とにかく前作を制作したことで、グーロシェーディングのかけ方とか、テクスチャーの貼り方とかも分かったんで、今回はその辺を思いっきり使ってます。

研谷　テクスチャーをうまく使うことで、1選手あたりのポリゴン数を減らしてもまったく遜色なく表現できるようにはなりました。実は前回は1選手に半分くらいしかテクスチャーを貼ってなかったんですよ。でも今回はフル・テクスチャーを実現しています。それによって、より本物の選手に近づいたところはぜひ見てもらいたいですね。

——みなさんがそれほどまでに夢中になる新日の魅力というのは何なんでしょうか？

谷口　そうですね、やはり派手さとか、個性とか……。

天河　まず新日の選手個人個人が好きだ、というのはありますね。新日の選手たちって、内に秘めたものが外に出てるというんですか、にじみ出てるものがありますよね。

——最後に、みなさんそれぞれで好きな選手を教えていただけますか？

谷口　僕は佐々木健介選手ですね。雰囲気が好きなんですよ。

北口　僕も健介かな……。

天河　僕も健介ですね。

研谷　今日は健介ファンが多いですね(笑)。僕は武藤です。あと外国人選手ならペガサス・キッド。今回はペガサスが入ってるんですごく嬉しいんですよ。技を作っててとても楽しかったです(笑)。

より本物の選手に近づいたところを見てもらいたい

㈱ユークス
デザイン部門担当取締役
研谷佳生

描いて作って遊べるソフトでゲームデザイナーを目指す

東京デザエモン学院

TOKYO DEZAEMON SCHOOL

学院の授業も、いよいよ大詰めに入ってきました。今回は背景制作の授業ですが、これさえ終えればゲームとしてほぼ完成となります。心を引き締めて制作していきましょう。

総合コースカリキュラム

- STEP 1 ゲームコンセプト
- STEP 2 グラフィック実習
- STEP 3 キャラクターステータス演出効果1
- STEP 4 キャラクターステータス演出効果2
- STEP 5 背景グラフィック実習
- STEP 6 音楽実習
- STEP 7 バランステスト卒業試験

立体感のある背景を制作しよう

今回は、キャラクターとともにゲームの見た目に大きな影響を与える背景を制作していきます。

背景とキャラクターは、どちらもストックデータに保存しますが、事前に多くのキャラクラクターを制作していると、背景のデータ量が圧迫されてしまうので注意しましょう。

また、大がかりな背景ばかりだと、全5ステージの合計データが膨大な量になり、それだけスペースが必要になります。

このように、ジレンマと闘いつつ制作していかなければならないので、実際には思ったような背景を描けない場合が多いようです。ときにはパレットの色だけを変えて、ほかのステージに流用していくような節約も必要だと考えておきましょう。

少ないグラフィックでどこまで魅せるかが、背景制作のポイントです。

まず、背景グラフィックを制作していきます。これらのグラフィックを、パズルのピースのように敷き詰め、全体のマップを作ります。

描いたグラフィックを、背景パターンの帯に移していきます。実際の背景になるのがこの帯です。

帯を、背景に移していきます。帯と帯の間に、矛盾が生じないように組んでいくことが重要です。

こうして背景が完成します。帯の組み合わせ作業が難しいですが、がんばってください。

単科コース ドットデザイナー養成講座

講師：作山軍曹

誌面にちょくちょく顔を出すのが好きなライター兼ドット絵師。でもバカ。

よう、旅から帰って来てリフレッシュしまくった作山だ。すまんな、みんなガンバッテ制作してる間に自分だけサボっちまってよ。

えーと今回は、背景グラフィックの制作か。こりゃタイヘンだなぁ。

どうよ、みんなもデータ量が少なくてヒーヒーいってるんと違うか⁉ ストックするスペースが足りない場合は、白の小さい点を2〜3個だけ描いて、宇宙ステージにしちまうってのもいい手だぞ。

それともう1つ、少ないグラフィックでできる、なかなか美しいエフェクトを教えちゃおう。

まず、背景パレットの7〜15色を単色のグラデーションにする。それで、滴状か木の葉状の星雲みたいな模様をその色で描いてみよう。できたら背景に乗せて、縦のラスターの5〜7で揺さぶると……ほーら、なかなか不思議なスクロールになるだろ。これに小さい星なんかをバラけさせれば、カッコイイ宇宙のできあがりってワケだ。

要塞とかのメカ壁なんかも、16X16か32X32のタイル状に制作すれば、それだけ応用がきくってもんさ。

そうやってデータを節約していけば、ラストステージとかでデッカイものをズバーンと制作できるだろ。限度はあるけどな。

ただグラフィックを垂れ流すんじゃなく、機能を最大限に利用しよう。

これは、全パレットのグラデーションで制作したもの。明暗がなめらかで美しいだろ⁉

背景に置いて、ラスターをかけるとこのとおり。すんげー美しく波うつのだ。やってみよう。

最小パーツで最大の効果を狙ってみる

キャラクターとシンクロさせる

キャラクターと背景グラフィックをシンクロさせて、演出効果を狙ってみましょう。

地上キャラクターが配置される場所に、背景でキャラクター破壊後のグラフィックを設置していくのです。これで、地上キャラクターを破壊するとあたかも残骸が残っているかのような演出ができます。これは、いろいろな応用がきく技術ですのでお試しください。

上に乗せる地上キャラクターからはみ出さないように、破壊グラフィックを描いていきましょう。

これで、破壊された残骸がその場に残るようになりました。これは他にも色々な応用が可能ですので、各自試行錯誤してみてください。

破壊グラフィックの上に、地上キャラクターを配置して、隠します。

巨大なパーツにもほどほどに……

多重スクロールさせたい場合などは、キャラクターを背景として使用していきます。また、「デザエモン＋」には拡縮・回転機能がありますので、それを併せて使用していくといいでしょう。また、大きなサイズのグラフィックは、グラフィック容量に影響をおよぼします。これを考えてないと、せっかくのグラフィックが生かせなくなるので注意して制作していくことが重要です。またその保存も、最小限に切り詰め左右対称にしておくといいはずです。

背景グラフィック量の削減策としてキャラクターを使用する方法です。

少しドットは粗いですが、大きく迫力のある壁ができました。

大きなものほど左右対称で制作する

大きな単一グラフィックを使用すると、とたんに表示量のメーターが増えてしまいます。こういったことを考えて、ほかの場面に流用できるグラフィックを描くことも重要です。これは、顔だけでメモリがフルになった悪い例です（トホホ）。

私にもできた!! 驚異の超授業

新潟県
石川登喜子さん（38歳）

このたびは誠にご丁寧にありがとうございました。主人の野辺送りも無事に済み、安堵いたしました。多くの方々に送っていただき、亡き主人も、草葉の陰で感涙にむせんでいることと思います。

亡き主人は大変ゲームが好きで、このお話をいただいたときは思わず涙がこぼれてしまいました。在りし日の主人を偲んで私も参加しましたが、大変興味深く拝聴させていただきました。コンピュータを自在に操る先生がたに主人の面影を見るような思いで、帰宅してから滂沱してしまいました。これからは主人の分までゲームに励み、故人の遺志を現世で遂げたいと思います。本日はお忙しいところ、誠にありがとうございました。

東京デザエモン学院

見学自由!!　願書受付中!!　大漁祈願!!

単科コース 集中BGM講座

講師：ゆみら
皆さんのオリジナルもそろそろ形になってきた頃でしょうか？　後は根気ですからね！

みなさん、こんにちは！　本講座も５回目となり、終わりが近づいてまいりました。ここで気を抜かず、完成まで走り抜けましょう！

さて今回も“切り替え”を使った上下パートの打ち込みです。前回は同じ音色でのハモりをお話ししましたが、サンプルBGMナンバー29あたりなど参考にちょうどよいでしょう。これは上パートの主旋律に対して３度音をずらせた下パートを付けているわけですね。ただ３度下の音を付けただけでは単調ですので、ところどころ変えてあります。これはあなたのセンス次第。

さてもう１つのやり方として、違う音色の組み合わせがあります。ナンバー30を見てください。とくに９小節目からがわかりやすいですね。この場合は下パートが主旋律で、上パートは細かいフレーズの繰り返しになっています。主旋律の後ろで16分音符のつまったフレーズを使うことで、戦闘シーンの緊迫感が増します。５小節目から８小節目の下パートも同じ様な連続フレーズですね。ハッキリ違いが聞き分けられる音色をそれぞれ使用することで、からみあう複雑なメロディーが引き立ちます。ぜひチャレンジしてくださいね。

それでは本日はこれまで！

上下パートで音を３度前後ずらしてみる。

デザエモン学院通信科

個人的に疑問がある人のために、新しく通信講座を開設することになりました。「デザエモン＋」に関する疑問はこちらで随時受け付けます。聞きたい内容をハガキに記し、下記の宛先までお送りください。我が学院の講師が、親身に回答します。
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク The PlayStation編集部
「東京デザエモン学院通信講座」まで

デザエモン＋コンテスト開催!!

- 応募方法：「デザエモン＋」で作ったオリジナルゲームをVHSビデオに撮り、企画意図を400字以内にまとめ、一緒に応募してください（設定資料等もあれば尚可）。
- 部門：グランプリ作品１点　他多数　添付書類、VHSテープは返却いたしませんのであらかじめご了承ください。
- 発表：入賞者に直接通知及びThe PlayStation誌上にて
- 締切：96年9月17日（火）まで。当日消印有効
- 送り先：〒160 東京都新宿区坂町28-6株式会社アテナ　広報室コンテスト係まで

※最終審査で使用しますので、メモリーカード内のデータは保存しておいてください。
※応募作品の著作権ならびにゲーム化権は（株）アテナに帰属させていただきます。

ロジックマスターの名誉をかけ、男たちが熱き火花を散らす！

決戦、パンドラプロジェクト

制作スタッフから送られてきたのは、メモリーカードという名の挑戦状だった

それは夏を間近にひかえ、じめじめとした蒸し暑さに日本中が包まれていた6月の某日のことだった。ロジックメイキングシミュレーション「パンドラプロジェクト」（以後「PP」と省略）の制作元であるTeam Bughouseから、謎の郵便物が編集部に送られてきた。

郵便物の中身は3枚のメモリーカードと、数枚の書類。その書類のうち1枚は、なんとTeam Bughouseからの挑戦状だったのだ。指定されたレギュレーション（下に示した通り）にしたがってチームを編成し、ロジックを組み上げ、同封したチームと戦って勝ってみろ、というのである。

「PP」記事制作班ではビーハイブ3体、あるいは砲台を組み合わせたチームをメモリーカードに収めていた。だがすでに記事に掲載されたロジックを見れば分かる通り、解説用としては適していても、対戦用に使えるシロモノではない。貧弱すぎるのだ。

そこで我が班は、救いの手を読者、しかもパソコン通信という近代テクノロジーを結集した情報収集機関を通じ、常に切磋琢磨を繰り返している人物、筒井氏に求めた。「彼ならいけるかもしれない……」我が班は彼に一筋の希望の光を見い出した。

人対人の対戦では、ロジックの組み方や機体の編成が勝敗に大きく関わってくる。勝利はどちらに？

実質的な制作期間が2日間という最悪の条件の中、氏は依頼を快諾し、チームを制作してくれた。かくして史上最大の準備はすべて整ったのである。

本対戦におけるレギュレーション

- ドック制限：1250
- ユニット：3体まで、ショップで買える機体のみ
- 計6戦（制作スタッフ1チームにつき、1Pと2Pを入れ替えて1度）ずつ行い、勝敗の多い方を勝ちとする

戦いにのぞむ勇者たち

ユーザー代表：筒井悠（つつい）

プロフィール

Nifty-Serve内ゲーム機フォーラム（FCGAMEM）にて開催されている「PP」特設会議室で活発に活動しているメンバーの一人。同会議室で開催された大会の主催者で、その大会において優勝を勝ち取る強者でもある。

コメント

「制作時間が短くまともなロジックができず、納得がいきませんでした。なさけないロジックでとても弱いので全敗は必至、メーカーさんにとても失礼な気がします。1回でも勝てればラッキーというところです」

チームコンセプト

「ダックマンとクリシュナ2体という異様なチームなので弱いです。もし勝つ時があるとすれば、それはダックマンが活躍したときです。クリシュナは、ほとんどオトリです。チームを作る際ですが、まず最初にダックマンが出来上がりました。何しろダックマンは、私のお気に入りの機体ですから。その後色々作ったのですが、結局クリシュナに落ち着きました。しかしクリシュナの方は納得のいくロジックが出来ませんでした。結局、PP会議室にてすでに披露してあったものに、少し手を加えたのを搭載することにしました」

チーム構成

ダックマン　クリシュナ　クリシュナ

メーカーズチーム

プロフィール

- 岸　武彦：3Dグラフィックデザイナー。彫刻家。僧侶でもある。
- 堀川　淳：プログラマー。学生を中退してゲーム制作に。
- 船越英和：ディレクター&プログラマー。ゲーム制作にはまっている。

コメント

- 岸：瞬殺美学を追求しませう。
- 堀川：（ゲームを）クリアしたというユーザーからのお葉書が多くて自信喪失。
- 船越：いつでもかかってきなさい。

チームコンセプト

- 岸：接近戦部隊。スレッジハマーが場をかき回している間に、スティンガー2体が攻撃。相手が長距離型だと瞬殺される可能性大。
- 堀川：1．ユニットの得意な動きをさせること　2．敵の横方向に移動すること　3．敵から見た、一番近い敵がころころ変わること
- 船越：1．左右から敵を挟み込み、かく乱すること（左右展開戦法）
  2．敵の動きをあまり気にしない自分勝手ロジック
  強すぎるため、ゲームデータとして使用するのを断念した経歴のチーム

チーム構成

タクスフォース・ムラサメ：スティンガー、スレッジハマー、スティンガー

よわい300ネン：クイ、クイ、クイ

ひかるすっごーいのがすき：レオハウンドガンナー、クリシュナ、スターリング

Pandora Project THE LOGIC MASTER

特別企画 メーカー代表VS読者代表対戦
(制作スタッフ3人による3チーム)　(本名：筒井悠、ハンドルネーム：つつい)

対戦結果

下の表をご覧になればお分かりの通り、善戦むなしく読者代表の筒井氏チームは敗れ、挑戦状を送りつけてきたメーカーズチームの頭上に勝利の女神は微笑んだ。

ちなみに勝者側のカッコ内にある数値は、左が試合時間、右が勝者側の被害率(敗者側は100%)。

VSよわい300ネン 耐久力のなさがネックに?

クイが本格的な移動を開始する前に、クリシュナ2機が前進し武器を乱射、まともな対応が出来ないまま、メーカー側のチームは破れさってしまった。編成ユニットの相性の悪さがアダになったのだろう。

あたふたするクイに乱れ撃ちのごとく撃ちまくるクリシュナたち。

VSタスクフォース・ムラサメ ダックマンの旋回が間に合わない

筒井氏チームはクリシュナの前進攻撃で敵に大きなダメージを与え健闘、タスクフォース・メラサメチームの残機のスティンガーとダックマンとの1対1の対決になる。だが、ダックマンの旋回スピードの遅さが災いし、後方から攻めたてるスティンガーにやられてしまう。

乱戦に突入するスィンガーとクリシュナ。ほぼ五分五分の戦いだ。

ダックマンの後方からとどめの一撃を放つスティンガー。

筒井チーム	×	×	○ (18S/32%)	○ (18S/41%)	×	×
	(タスクフォース・ムラサメ)		(よわい300ネン)		(ひかるすっごーいのがすき)	
メーカーズチーム	○ (33S/86%)	○ (30S/90%)	×	×	○ (38S/29%)	○ (41S/32%)

VSひかるすっごーいのがすき 名に似合わずシビアな攻撃

腰砕けしそうなチームネームとは裏腹に、「強すぎる」と自称しただけはある強固なチームワークに、筒井氏のチームもたじたじ。各個撃破され、大したダメージも与えられず壊滅する。

4勝2敗でメーカーズチーム勝利

戦い済んで3者のコメント

メーカーズチーム

●岸:ダックマンが振り向くのがあと一秒早かったら、完全に負けてました。ダックマンは回転運動が苦手なユニットなので、そのあたりのロジックを改善するだけで劇的に強くなると思いますよ。

●堀川:負けておきながらアドバイスですが、武器の回転の後には、サーチパレットを入れましょう。弾筋がより正確になります。

●船越:もし筒井さんのチームのクリシュナの突撃に呼応して、ダックマンが参戦していれば、勝者が違っていたと思います。とりあえず、開発者としての面目が保てて良かったです。

筒井悠氏

負けたようです……が、何とか2勝出来たので、満足はしていませんが、納得はしています。

タスクフォーム・ムラサメ戦ではダックマンの移動能力が敗因となったようですが、勝利まであと少しだったので、納得してます。

ひかる～戦は相手のチーム編成が、自チームの編成の天敵である「遠距離攻撃&高機動力チーム」なので、勝利を得るのは難しいと思っていましたが……。

またこういう機会があるなら、もう一度、今度はまじめなチームで挑みたいです。

今度は負けませんよ。(笑)

審判:猪野清秀

筒井氏には無理を承知できわめて短時間の間にロジックを組んでもらったわけだが、それでも当方が腰を抜かすほどに優れたチームを編成したのには驚いた。

対戦成績そのものは2勝4敗だが、損害率を計算すると473対437と、それほど大きな違いがないことからも、力がほぼ均衡していたことが分かるだろう。

ユニットの特性ゆえに、どうしても得手不得手な対戦相手が存在するのは、このタイプのゲーム共通の特徴。その点を考慮し、より完璧に近いロジックやチーム編成目指して頑張ってほしいものだ。

切磋琢磨の場を求めて Nifty-Serveに注目せよ

日本最大級の商用ネットとして名高い、ニフティーサーブ内のコンピュータゲーム・ゲームマシンフォーラム(FCGAMEM)。このフォーラム(注:掲示板の集まりのようなもの)内で「パンドラプロジェクト」の特設会議室(注:掲示板)が開催されている。今回登場していただいた筒井氏をはじめ、数々の強者たちがさまざまな論理を展開し、自分のロジックを披露し、大会で自分の腕を磨き合っているのだ。

さらに同会議室ではTeam Bughouseの人も参加しており、メーカーとユーザーの交流の場としての役割も果たしている。機会があったらぜひのぞいてみよう!

物語のもう一人の主役と言える飛行船ローレライ号。そのディテールも要チェックだ。

西暦2238年の社会から突如失踪した科学者、クルト・ラヴァルの捜索を依頼されたDD。1939年、戦争への予感をはらんだドイツへとタイムライドし、飛行船ローレライ号に乗るラヴァルに会うことに成功する。しかしローレライ号には不穏な雰囲気が……。そして、過去へタイムライドしたラヴァルの目的とは？

時空をかける探偵のすべてが今、明らかに……?!

時空探偵DD ～幻のローレライ～

■アスキー■推理アドベンチャー■７月26日発売■6,800円（２枚組）■メモリーカード対応

登場する女性たちの美しさもこのゲームの特徴の一つ。特に歌手・マリアのもつアダルトな魅力は、従来のゲームになかったものだ。

©

PSとしては久々の本格推理アドベンチャーであるとともに、その美しいグラフィックに期待の集まっていた「時空探偵DD～幻のローレライ～」が、ついに発売された。西暦2238年の未来から第２次世界大戦の足音が迫りつつある1939年のドイツ上空へと、壮大なスケールで展開するストーリーの詳細は、推理アドベンチャーというゲームの性格上、実際にプレイして確かめてもらいたい。今回は、制作担当のシステム サコムを訪れ、DDの生きる23世紀の未来世界と、制作秘話について話をうかがうことにしよう。特に、ゲーム中には直接登場しない細部の設定などは、マニア必見の情報と言えそうだ。

いま明かされる「DD」制作秘話 そしてAD2238年の世界——。

DDは、Vol.30でインタビューした脚本家の園田英樹氏が生み出したキャラだが、実際にゲームに登場させるにあたり、システム サコムによる細部のリファインがなされている。システム サコムはDDの〝もう1人の生みの親〟なのだ。

ハイテクとローテクの同居 それがAD2238年の世界

——「時空探偵DD」のオープニングでは、DDの生きる西暦2238年の世界がリアルに描き込まれていて感心しましたが、未来社会のイメージとして参考にした映画とかはあったんですか？

菊地　未来の部分は、園田さんの原作自体ではかなり短い部分だったんで、こちらでいろいろ脚色した、という感じです。未来社会のビジュアルイメージとしてあったのは、映画じゃないんだけど、あの「ウゴウゴルーガ」のオープニングみたいなもの。

——DDの事務所の下にある居酒屋の様子が、実は20世紀の普通の居酒屋とたいして変わらない、なんて部分ですね。未来社会の設定が西暦でいうと2238年で、かなり半端な印象なんですが、あの辺にも何か？

菅野　1939年のドイツが主な舞台になるという話が設定として先に決まっていたもので、未来としてはその300年後がいいかな、ということで……。本来なら2239年になるはずなんですけど、諸般の事情により2238年になった、と。

——実は裏設定との関連で、そのマイナス1年の部分がタイムパラドックスで重要な意味をもってくる、とか……？

菊地　そこは制作上の秘密というやつで。実際は間違っただけなんですけど……(笑)。

——それ、ホントですか？

菊地　アフレコの時のナレーション原稿で誤植がありまして……。現場で誰も気づかなくて、後になって「アーッ、西暦2238年って言ってる!!」って。それでマイナス1年。

——とても心暖まるお話ですね(笑)。現場ののびのびとした様子が手に取るように伝わってくるような。そもそも、園田さんの原作の中では、未来社会はどの程度設定されていたんですか？

菊地　タイムライドシステムを悪用した犯罪を取り締まる〝航時局〟の設定には結構触れられていたんですが、一般社会の様子はあまり描かれていなかったですね。

菅野　私たちがシナリオを書く時点で、一気に舞台を下町に引きずり下ろしちゃったり……いろいろ好きに演出しちゃった(笑)。

菊地　最初、原作ではＤＤは、お上の組織に属していたんですよ。航時局のエージェント。でも、探偵でそういった組織人というのもおかしいんで、もう少し馴染みやすくするために独立した事務所を持たせよう、場所は下町にしてしまおう、と。

——DDをフリーの立場の探偵にすることで、具体的にはどういう効果を？

菊地　一匹狼の探偵らしくなればいいかなと。DDって、仕事をあまりポジティブにするようなタイプの人間にしたくなかったんですね。

菅野　隙さえあればサボろう、というタイプの人間ね(笑)。

一匹狼の探偵、DD 実は早朝出勤の真面目な男?!

——そういえばオープニングのムービーで、事務所の机に足をバーンと投げ出してテレビを見ているDDの姿がありましたね。

菊地　あれ、ニュースを見ているわけですが、時報を見ると分かるとおり、DDは朝の8時に事務所にいるんですよね(笑)。

——実はDDって働き者だったりして？

菅野　いや、あれは朝早くに出勤してきてるんじゃなくて、前の夜から泊まっているんだと解釈していただきたい(笑)。

——それから、DDの探偵事務所の看板には「40年の実績」といううたい文句がありましたけど、DDのキャリアって……？

菊地　DDが何歳かというのは、秘密です。吸血鬼は長生きしそうだから(笑)。

——そういえばマニュアルにも、DDだけ年齢は出てないんですよね。

菅野　もしかすると、ずっとDDが開業しているのかもしれないし、あるいは……。

菊地　まぁ、そこら辺はあまり深く追求しないで下さい(笑)。

——一方で、未来社会で吸血鬼が違和感なく普通の人間と共存できている、という部分の説明も、設定できちんと考えられているんですよね？

菅野「特殊遺伝子保有者保護法」ですね。これは設定では2200年の3月に制定されたことになってる(笑)。オープニングのムービーにもある通り、未来では紫外線の照射量が多くなっている、という設定です。それで、吸血鬼とか狼男とか、人間の遺伝子の中にわかりにくい形で存在していた気質が活性化してきている、と。もうこの辺は、好き放題に考えさせてもらってますが。

菊地　だから、未来社会では吸血鬼もそう珍しい存在じゃないんですよ。内緒ですけど、この菅野も実は亜人間なんです。正体は、昆虫のカマドウマ(笑)。

——あの、足の長い……。理由は？

菅野　見るからに〝虫っぽい〟からって、社内でそう呼ばれてるんですよ(笑)。

——そういえば、ラヴァルがレニに残した資産の預かり先の銀行が「カマドウマ銀行」だったような……。

菊地　その手の遊び、実はゲーム中のいろんな場所に現れているんですよね。

菅野　オープニングのネオ御徒町のシーンで見える、いろいろな看板。あそこにはかなりスタッフの名前が入ってるんですよ。僕の場合、〝鍼灸菅野〟(笑)。

——菊地さんの場合は？

菊地　DDの事務所の1階の居酒屋、本来は〝さくちゃん〟だったのが、なぜか〝菊蔵〟になってるという(笑)。

そしてピンクの水玉模様のタイムライドは大空へ!!

——勢いでやっちゃった部分、っていうのも、裏がわかれば面白そうですね。

菊地　DDの乗るタイムライドのデザインなんかもそうですよ。最初は鯨をモチーフに菅野にデザインしてもらっていたんだけど、なんか変だなって。

菅野　人にさんざん描かしといてね(笑)。で、どうしようもなくてプラナリアをモデルに描いたら「いいね」だって！

——タイムライドのカラーリング自体もかなり強烈な印象でしたけど……。

菊地　あれはもう、ピンクの水玉模様の物体に空を飛ばせたい、という強い思い入れが僕にあったからに他ならない(笑)。仮にDDの次回作を作るとしたら、少なくともタイムライドの新しいカラーリングだけは、僕の中でもう決まっている、と言い切ることができます。また、空を飛んでもらいたいものが見つかったもんで……(笑)。

システム サコム　開発本部 主任
菊地勝義氏

「時空探偵ＤＤ」では、初めはＣＧを担当する予定だったものの、全体のディレクターも務めることに。園田氏の脚本をもとにゲーム用シナリオも担当。

システム サコム　プランナー
菅野勝之氏

初期の企画段階から仕上げまで、チーム最古参のスタッフとして参画。文字的な資料とメカ設定を中心に、見えない部分にもこだわる職人気質を見せた。

遠くに見える巨大なビル群と旧態依然とした看板の取り合わせ……。DDの事務所がある23世紀のネオ御徒町は、どこか懐かしく、それでいてハイテックな感覚に満ちている。

DDがちらりと腕時計を見るシーン。袖口にのぞく茶色い革ベルトのアナログウォッチは、DDのアンティーク趣味によるものか、あるいは過去へのタイムライドでも違和感を生じさせないためのカムフラージュなのか？　細かいデザインにもこだわりが感じられる。

DDがタイムライドした1939年のドイツ、そこはヒトラー率いるナチス政権のもと、軍国主義におおわれた世界だ。ちなみに、隊列を組んで街をいく兵隊のうち最後列手前側の兵士は「新兵なんです」(菅野氏)とのこと。1人だけ足並みがずれているのがわかるだろうか？

「DD」の特殊能力が発揮されるとき

吸血鬼でもあるDDは、トマトやドリンク、あるいは吸血行為により、空間の記憶を見るという特殊能力を発揮することができる。

もちろん、この特殊能力はゲーム中の謎を解くのに大いに役立つわけだが、パワーに余裕があるときは、特殊能力の無駄使いをしてみるのも面白いかも知れない。空間の記憶を見るとは、かつてその場所で繰り広げられた光景をありありと目にすることができる、ということなのだ。

ラウンジの正面、船長室の机の上、そしてベラスコーニの部屋のバスルームで、何か面白い光景を見ることができるかも……?!

DDの特殊能力を発揮させるには、十分にパワーを上げておく必要がある。ラウンジのカウンターにあるトマトとドリンクを地道に集めて使うといいだろう。

もちろん、女性の血を吸うことがDDのパワーをためる一番効率のいい方法なのだが……。

ASCii SOFT

CGシネマティックアドベンチャー

時空探偵DD（じくうたんてい ディーディー）
DRACULA DETECTIVE

～幻のローレライ～

©1996 ASCII Corp./System Sacom/園田英樹

PlayStation

西暦2238年の東京――。
時空犯罪専門の探偵DDこと鳴神雷蔵は、
とある少女からの依頼を受け、
失踪した高名な超電磁工学者を追って、
1939年、第二次大戦前夜のドイツへ。
失踪は自らの意志なのか、誘拐なのか。その目的は…？
時空を超えた陰謀を、キミは暴くことができるか。

陰謀と策略の香りただよう、過去への招待状。

●プレイステーション用ソフト

セガサターン用も同時発売！

7月26日(金)堂々登場!!

価格：¥6,800(税別) CD-ROM2枚組

DDサウンドトラックアルバム
発売決定！
ゲーム音楽をCD用にリアレンジしてグレードアップ！
ゲーム未収録のボーナストラックも収録！
［GAME SOUND COLLECTION Vol.1
時空探偵DD～幻のローレライ～］
8/21発売予定 定価2,000円(税込)
発売元：株式会社MEM/NEOレーベル
販売元：BMGビクター株式会社

DDのすべてが明らかに！
ファン必携のガイドブック
設定資料、短編小説、開発者インタビュー等々、
未公開情報が満載！
［時空探偵DD公式ガイドブック］
7月下旬発売予定 定価580円(税込)
発売元：株式会社アスペクト

"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

昨秋にリリースされ、ある程度完成に近づいていたものの、修正することとなったベルデセルバ戦記。情報が途絶えた理由、どこがどうなったのかを山下氏に聞いてみる。

地平線の彼方を目指して

ベルデセルバ戦記の飛び方をこの人に学ぶ

五感に訴える気持ちいい作品を作りたい

まずは発売が延びた理由をいっておきましょうか。ベル戦は、昨秋の段階であるていどできていたんです。ところが、フライト部分はすごく映えて見えるものだったのですが、2D部分との差がありすぎるという意見が多かったんです。ヘタすりゃ吉田戦車の絵という意見もあった(笑)。それで今キャラクターを全部描き直しているところなんです。あと、ついでだからジャンル名も考え直そうかということで、フライトアドベンチャーっていうのにしようかと考えています。RPGは少し引きました。シューティングではないんですよ。どちらかというと、撃つよりも飛ぶという感覚なんですよね。2D部分でもアイテムの購入とか、武器の購入とかありますし、要素的にはアドベンチャー。

ベル戦は私がSCEに移って最初の作品なんですが、そのぶんこだわりがなかった。だから単純に、走ることとか、飛ぶことととか、撃つこととか、五感に訴える気持ちいいものを作ろうと考えていた。そのなかでまだゲームのジャンルとして成り立っていないものは、飛ぶことだろうと。パソコンのほうでは硬派なフライトシミュレータとかいっぱいあって、あれに万人に受け入れてもらえるような仕掛けを入れれば、面白くならないわけがないと思った。で、フライトシミュレータの悪いところを洗い出すところから作業は始まったわけです。

フライトシミュレータにないものといえば、シナリオ、世界観。戦闘機だったらその人物がどういう人物で、どんな動機で戦っているかというのがない。これを付加しようと。戦闘も、敵が来てロックオンして、撃って撃墜じゃあ面白くない。僚機がいて、敵も部隊になっていて隊形を組んだり、作戦もある。そういうのを実現できないか。そうすると、飛行機ではスピードが速すぎるんです。攻撃も1発で落とさざるを得ないし。そこから飛空戦という案が浮かんだわけです。僕の頭の片側に拭いようがなくあるのは、ラピュタとか、ナウシカとかの宮崎駿の世界。あれを少しでも僕のテイストで実現できたらと。

山下信行
NOBUYUKI YAMASHITA

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント制作部制作1課所属。ベル戦の制作プロデューサー。前の会社であの「RPGツクール」制作に携わり、今や印税生活の男。なぜSCEに?

©Sony Computer Entertainment Inc.

敵の飛行船が近づいて併航する
それだけでも
飛ぶ楽しさがわかる
ゲームになる

キャラ、メカ、音楽…スタッフは大当たり

フライト部分に関しては、みんなのコンセンサスも得られて、すんなりとできたんですけどね、2Dフィールド部分がね……。昨秋の段階であるていどできていたんですが、その時のバージョンは、顔が認識できるくらいの2頭身とか3頭身くらいで。今は5頭身くらいに描き直していますが。やっぱり3Dフライト部分とのギャップが大きすぎると。でも5頭身にしたことで、出渕さんのキャラクターが生かせなくなったというところもある。いい味のやつがいるんですよね、脇役で。出渕さんのキャラって、なにげなくデザインしているようでも、いいんですよ。なかなかないでしょ、オヤジ系キャラがいいゲームって。

スタッフとしてまず、キャラクターデザインのほうを探していたんですが、出渕さんと話したら、一番最初の言葉が「僕ゲームやらないっすよ」と。とにかく企画だけでも見てくれとお願いして、結局面白そうだからと受けてもらえたんですれけどね。頼む時は、飛空船があって軍隊ものでという基本イメージを伝えて、そこから勝手に描いてもらった。方向性が似ているんで、そのへんは問題なかったですね。逆に絵からどういう性格のキャラクターにしようかと考えたこともあった。そのへん出渕さんに助けられた部分は大きい。メカデザインの石津さんは、出渕さんの紹介。

これが当たりで。とにかく細かく作り込んでくる。内部が3層になってて、一番下に燃料タンクがあって、その上が倉庫で食糧を積んで、一番後方にトイレがあってとか作るんですよ。台所もある。そういうのを100枚以上描いてくれた。今回制作に関わってくれた人って、結構出渕さんからみの人が多かったんですよ。音楽やってもらった人もそうだし、アニメ作ってもらったところもそう。みんな知り合いだったから、共通のテイストを持っていて話も早かったし、非常に楽だった。

飛行船の存在感に感情移入できるはず

ベル戦は万人に受けるフライトものというコンセプトなんです。ですからすごく簡単、ルーズルーズ。あとになればなるほど簡単になる。操作自体も、ボタンはいっぱい使うんですが、オート操縦と自動視点に切り替えておけば、ターゲットをロックオンして攻撃のボタンだけ押していればとりあえず勝てる。2人でやるとなおヌルい。彼女に砲撃手をやってもらうのがベストですね。ほんと砲撃手は簡単です。ほとんどギャラクシアン状態ですよ。だからその部分では心配はしていないんですけど、逆にそういうコンセプトであるということを理解してくれるかが心配。ターゲットをあまり絞っていないというのは、空を飛ぶ楽しさをより多くの人に味わってほしいということなんです。先入観なしに楽しんでほしいなと。

僕がSCEに移ってきたのは、こういった3Dのゲームを作りたかったからなんです。会社勤めしなくてもやっていけただろうとかよくいわれますけど、1人は寂しいから(笑)。でね、結局見てもらうのが一番早いんですよ、この楽しさを理解してもらうには。例えばね、敵の軍の中佐と密会するシーンがあるんですよ。向こうの飛空船が近づいてきて、こっちの船にヒューと横付けして。そんなところだけでもかっこよくて楽しいんですよ。飛空船って形状もすごく異様で、存在感がある。最初だだっ広いところにポツンと蠅みたいに見えるんですけど、だんだん近付いてくると画面一杯にワーって寄ってきてという存在感がものすごく出ている。自分で空を飛んでるみたいとかいうと陳腐な言葉になってしまうんだけど。

他のゲームだと、けっこうザコキャラって存在感がなかったりする。ベル戦は、他のゲームでいうボスが10機も20機も飛んでいる世界なんですよ。横に並んで併航するだけでも楽しい。ゲームって、2通りあると思う。手で動かしてその反応を楽しむマリオみたいなもの。もう1つは世界に自分が没入して実感して楽しんでしまうもの。ベル戦は絶対に後者なんですよ。後者のゲームって、お話の中に存在する人とか個性、こういうものを1回自分の中で理解してからじゃないと面白くないじゃない。ベル戦は感情移入できて、なおかつそれが自分の思う通りに動くわけです。そこまでいってしまえば、何をしても楽しいんですよ。リアルな3Dの空間というよりも、飛空船に感情移入できる。それがベル戦の面白いところでしょうね。

ベルデセルバ戦記

■SCE■フライトアドベンチャー
■今冬発売予定■価格未定
■アナログジョイスティック対応

ＰＳならではの３Ｄ機能を駆使した、空中戦メインのアドベンチャーゲーム。従来のフライトシミュレータものとは違い、世界観やシナリオを重視。戦闘機のスピードとか、ドッグファイト的な緊張感はないものの、飛行船独自の"飛ぶ"楽しさを十分に味わうことができる。ゲームは２Ｄフィールド部で情報を集め、武器アイテムを購入。そして３Ｄフライト部でミッションをクリアしていく。キャラクターデザインに出渕裕、メカデザインに石津泰志を起用。独特な世界を満喫しよう。

飛行船は、操縦士と砲撃手の2人で分担することも可能。より楽しくなるはず。

自機バルナートボック号の初期状態ポリゴンデータ。あらゆる角度から見ることができる。

バルナートボック号のコクピット内設定画。実際こういうシーンはほとんど出てこないが、設定段階ではここまで細かく作り上げておく。

PS NAVI

連続徹底攻略

INDEX

KING'S FIELD Ⅲ
ポポロクロイス物語
刻命館
鉄拳2
NOëL
リトルビッグアドベンチャー
ディスクワールド

KING'S FIELD Ⅲ

キングスフィールドⅢ

■フロム・ソフトウェア■3DRPG■6月21日発売■6,300円■メモリーカード(3)

Vol. 4 イシリウスの鍵の完成と攻略も中盤から終盤にさしかかっている。今回はマップの攻略だけでなく、敵キャラの能力・特殊アイテムの効果・販売価格の比較という以上3つのデータも併せて掲載する。

イシリウスの鍵を完成させる

今回攻略するガラン渓谷でイシリウスの冠が手に入ると、イシリウスの証すべてが揃うことになる。それらと第3段階に成長したエクセレクターを持ってレオンのところへ行く。そしてアイテムを渡したらレオンの家から離れて10分待つ。レオンと話したら再び10分おいてからレオンの家にいくと、イシリウスの鍵が手に入るのだ。

わざと死んで竜王草の実をひとつ使うと素早くクイストへ戻れる。

10分後（経験値1000UP後でも可）に行くと変化している。

さらに10分後レオンの姿はなく、鍵と第1段階のエクセレクターとメモがある。

前号までのあらすじ

クイストから旅立った17歳のライルは、魔物に取り憑かれた父ジャンが封印されている城を目指す。そして旅の途中で火、土、風、水4つの魔法を伝授される。また、育ての親でもあるレオンの指示により3つのイシリウスの証を集める。現在手に入れたのは、目と翼の2つ。残るひとつは、ミーナの父が持っているらしい。ミーナの父が向かったというガラン渓谷の近く、氷の平原でミーナと再会する。

しかし、ライルがミーナの家に戻っている間にミーナはガラン渓谷へ先に旅立った。

剣の特技をマスター

前号で攻略したカズンの村。ここには剣術の達人である老剣士グレイン・アスがいた。じつは、一定のレベル以上になった時に彼に話しかけると剣の技を教えてくれるのだ。今回の推奨レベルで術を教えてもらえる第1段階になるだろう。具体的なレベルは、体力とすべての魔力が50以上だ。

足りない時はヴァーダイトを使う。

敵キャラ能力一覧 1

名称	幅	高さ	HP	EX	GOLD	防御力							
						切	打	刺	聖	炎	土	風	水
マントラップ	1000	1625	200	9~11	15	75	55	37	150	45	100	100	200
ヘッドイーター	1000	2125	500	40	30	100	80	40	200	50	100	60	200
グレイブポット	1400	1897	300	28	20	60	150	150	200	50	100	60	200
グレイブポット(双頭)	1400	2120	350	35	25	60	150	150	200	50	100	60	200
リーパー	1000	2624	450	45	50	85	65	120	150	80	100	160	200
ログストーカー	450	1994	700	72	27	150	160	200	125	80	225	175	200
ストゥール	800	1997	200	15	0	47	75	95	150	45	100	60	200
パラストゥール	800	1994	600	45	0	57	82	95	150	50	100	100	200
スケルトン	300	1812	400	36	20	180	40	150	40	50	40	140	160
スカルソルジャー	600	1812	500	55	25	180	50	150	40	50	40	140	160
スカルマスター	800	2417	600	228	40	250	120	200	70	160	200	200	180
アンデッドボーン	300	1800	300	29	0	140	30	150	30	40	30	100	120
クレイゴーレム	850	2580	500	73	0	105	150	50	90	150	90	200	120
ブロミウスゴーレム	1080	3072	2400	257	0	120	150	130	90	150	500	200	120
グレイブシャドー	255	1536	200	10	0	50	60	10	30	50	80	80	15
レイス	350	1792	180	18	0	50	60	10	30	50	80	80	50
ヘルワーム	1000	1000	500	54	25	60	80	100	100	40	200	200	150
レッドアイ	800	1488	300	18	13	105	55	60	90	80	200	200	50
ポイゾンレッドアイ	900	1711	300	68	30	110	85	60	105	80	200	200	50
シェルドラゴン	2000	1800	300	105	0	150	150	150	150	50	150	150	200

©1996 From Software Inc.

最後のイシリウスを入手

ブロミウスが産出されるこの地に、父を追ってミーナが旅だった。イシリウスの最後のひとつはミーナの父が持っているという話もあり、なによりミーナが心配なライルは彼女の後を追うのだが…。

ここで3つめのイシリウスの証が手に入る。イシリウスの泉の方から進むのがイシリウスの冠への一番の近道になるが、レベルが低い場合は他を回ってレベルを上げておいたほうがいい。

A シェルドラゴンが邪魔

マップ中のA地点には象亀のようなシェルドラゴンがいる。固い甲羅で守られているため頭を攻撃しないと倒せない。尻尾を攻撃してもダメージを与えられないが、尻尾が頭のように見えるので注意。

マップの三角形の鋭角なほうがシェルドラゴンの頭側だ。

最初に尻尾だけを見たらこちらが頭と勘違いするだろう。丸い目がある方が頭だ。

頭部を攻撃

B ミーナを助けられず…

残念ながらミーナを追いかけたが、間に合わず魔物のえじきにされてしまった。ミーナを調べるとミーナの指輪を見つける。

冷たくなったミーナから重要なアイテム指輪を預かる。

M11[ガラン渓谷]

■推奨レベル　30
■重要アイテム　イシリウスの冠

MAP中の記号説明

Y＝薬草　D＝毒消し草
MS＝ムーンストーン
BS＝ブラッドストーン
1＝土の結晶石　2＝オルラディンの針
3＝知力の実　4＝矢
5＝グランダルクラウン　6＝ラージボウ
7＝モルグラインアックス
8＝ブロミウス
9＝グランダルメイル　10＝ヴァーダイト
11＝ミーナの指輪
12＝イシリウスの冠
記号の赤色は敵がアイテムを出すもの

C イシリウスの冠を入手

C地点には2匹のガランリザードがいる。このどちらかを倒すとイシリウスの冠が手に入る。風の属性を持つガランリザードには、魔法があまり効かない。エクセレクターなど剣での攻撃がいい。

イシリウスの冠を手に入れたらイシリウスの泉にワープしてもいいが、その前にクイストへ行こう。

敵キャラ能力一覧 2

名称	幅	高さ	HP	EX	GOLD	防御力							
						切	打	刺	聖	炎	土	風	水
ガランリザート	800	1924	800	112	40	140	120	90	100	200	500	200	250
ゲートキーパー	450	1500	910	88	25	90	150	100	80	150	150	100	100
ガルダ	700	1800	800	80	40	200	200	100	80	200	200	200	200
ウォールゴースト	800	899	500	70	0	50	50	50	160	180	195	155	175
クルークデーモン	500	1880	600	59	15	120	90	110	100	200	100	20	150
イシリウスガード	500	2054	750	500	0	150	150	150	100	100	100	100	100
クランネル	350	1894	670	138	0	250	190	250	190	290	340	300	300
ポラリウス	500	2345	900	85	50	150	150	50	100	70	200	200	200
レイミア	700	1769	1000	153	0	210	230	210	170	290	210	330	260
アルケメーネ	900	1315	800	161	0	260	240	250	175	380	210	230	240

名称	幅	高さ	HP	EX	GOLD	防御力							
						切	打	刺	聖	炎	土	風	水
ガランテス	720	2482	1000	135	5	150	180	120	105	120	500	200	200
サイス	600	1820	1000	78	30	140	50	130	80	40	120	120	90
パペット	400	1768	1000	105	100	170	180	165	160	180	220	280	250
ゴース	500	1500	300	77	0	150	150	40	100	200	150	150	200
フェイストラップ	2048	4096	500	108	0	200	200	100	300	350	350	350	350
サラマンダー	600	2688	400	70	0	45	45	45	150	200	150	150	150
スカルトラップ	800	2000	850	113	0	150	150	90	100	200	150	150	150
スライム	900	600	300	12	25	130	140	50	100	40	80	150	200
BIGストゥール	2400	5991	500	53	0	47	75	95	150	45	100	60	200
BIGヘルワーム	700	1000	1500	87	25	60	80	100	100	40	200	200	150
BIGサイス	1200	3200	3000	185	30	140	50	130	80	40	120	120	90

イシリウスの台座に鍵をはめる

茫漠とした高山地帯のようなハイエルフの遺跡は、果ての谷とも呼ばれている。断崖が続き足を踏み外す恐怖感があり、しかも飛び移らないといけない場所さえある。

イシリウスの鍵がなければオルラディンの迷宮に進めないので、先に３つのイシリウスの証をもってスタート地点であるクイストのレオンのところに戻ろう。

D 横を通り抜けられる

断崖絶壁から奈落の底へ落ちそうだけれど、岩やシェルドラゴンの横を通り抜けられる場所がある。それがマップ中のＤ地点だ。

もう体が半分以上断崖側に出ていて「落ちる」と思ってしまうが、通り抜けることができる。

左の写真のように通路をシェルドラゴンが塞いで完全に通り抜けられなさそう。ところが通れるのだ。

E 飛び移って移動

マップ中の矢印は、その方向にダッシュすれば飛び移れるところを意味する。特にＥ地点の２つは、飛び移れることを知らないとイシリウスの台座のあるＦ地点に行けない。他の２つの矢印の場所は、ジャンプしなくても行けるが近道できるところだ。

F イシリウスの台座へ

ここにイシリウスの鍵を設置すると石の門の間をワープできるようになる。マップ中の青色の通路がワープできる場所だ。

イシリウスの鍵を使うとピッタリと台座にはまる。

イシリウスの鍵は一度設置したら外してもワープはできる。

M16[オルラディンの迷宮]へワープ

セーブポイント

M15[盗賊の通路]へ

セーブポイント

M07[ハイエルフの遺跡]

■推奨レベル　31

MAP中の記号説明

Ｙ＝薬草　Ｄ＝毒消し草
MS＝ムーンストーン　BS＝ブラッドストーン
１＝火の結晶石　２＝竜王草の実
３＝ハイエルフガード　４＝風の結晶石
５＝オルラディンの針　６＝グランダルアーム
７＝土の結晶石　８＝グランダルブーツ
記号の赤色は敵がアイテムを出すもの
記号の緑色は魔導師の鍵のかかった宝箱

ちなみにイシリウスの台座に向かう橋の途中には、スカルソルジャーがいる。素早くファイアーストームで倒さないと後方のルアストーンの攻撃で先に進めなくなる。

特殊アイテム一覧

名　称	効　果
イビルクレセント	パラライズにかかることあり
エルクリスボウ	ホーミング。１発ごとにHP３～８消費
ブラッドスター	魔法使えない。攻撃ヒットするとHP１～10プラス
静寂の杖	水の魔力＋20。一撃で倒せる敵有り
灼熱の杖	火の魔法＋20。ファイアーボール（MP消費無）
オルラディンフード	武器の重さ25％ダウン
グランダルクラウン	体力20アップ
ドラゴンヘッド	通常攻撃25％ノーダメージ
グランダルメイル	通常攻撃25％ノーダメージ。魔法ゲージ倍の時間
ヘキリシアム	地上でのみMP回復
シルバーアーム	対パラライズ25％短縮
雷神	武器の重さが75％になる
ファイアーナックル	火の攻撃力＋20
グランダルアーム	全攻撃力＋10。武器の重さ150％になる

名　称	効　果
シルバーブーツ	対毒25％短縮
アクエリアンブーツ	水の橋を渡れる
風神	ゲージ回復が早くなる
緑の腕輪	体力＋５（２個で＋10）
シルバーリング	対毒75％時間短縮
ゴールドリング	対パラライズ（75％時間短縮）
大地の魔除け	対ダーク・カース・スロウ50％時間短縮。HP回復
風の首飾り	風の魔力＋20
ブラックジュエル	土の魔力＋20
ヴァーダイト	全魔力属性＋１
命の実	体力＋３
知力の実	知力＋１
（各魔力の）結晶石	各魔力＋３
妖精の石	ギーラの寝室への鍵
オルラディンの針	石化を治す。魔力属性ランダムに１～５アップ
ミーナの指輪	竜の泉でアレフに会える
イシリウスの鍵	イシリウスの泉へワープ。遺跡の門の鍵

オルラディンの鍵を集めて

オルラディンの不可解な行動の理由を知るためにこの迷宮にワープしてきたライル。しかし、答えはさらに始まりの地へとワープしなければ得られない。ダンジョンをくまなく回りオルラディンの鍵を集めたら、始まりの地へ進もう。ドワーフの洞窟でオルラディンの鍵を２つほど買っておくのも手だ。

先に進むにはオルラディンの鍵で扉を開いていく必要がある。

G オルラディンの鍵でアイテム

オルラディンの宝箱は白い石柱の形状をしている。オルラディンの鍵を使うとアイテムが浮かび上がってくる仕掛けになっている。

ただし、今後オルラディンの鍵は貴重になってくるので、右のマップでチェックし、不要なアイテムならば鍵は使わずにとっておいたほうがいい。

魔法に関したアイテムが多い。オルラディンフードは魔法防御に優れる。

H レイミアとの戦い

このダンジョンから出現してくる蛇の魔物。水の属性を持ち、通常武器攻撃に耐性がある。が、一度後ろに回り込めれば、簡単に倒せる。ダッシュで近づこう。

レイミア

セーブポイント
M17へワープ
M17［始まりの地］からワープ
M07［ハイエルフの遺跡］からワープ

M16［オルラディンの迷宮］

■推奨レベル　31
■重要アイテム　オルラディンの鍵

MAP中の記号説明

Y＝薬草　D＝毒消し草
MS＝ムーンストーン　BS＝ブラッドストーン
1＝オルラディンの鍵　2＝水の結晶石
3＝風の結晶石　4＝火の結晶石
5＝土の結晶石　6＝オルラディンフード
7＝竜王草の実　8＝光の結晶石
9＝オルラディンの針
記号の赤色は敵がアイテムを出すもの
記号の青色はオルラディンの宝箱

扉のモンスター

マップで見ると扉などなさそうな通路の途中に扉があった場合、それはモンスターのフェイストラップだ。離れていると矢で攻撃してくるので、急いで近づく。攻撃してこなくなったら扉の正面に立ち近づく。通常開く扉にダメージを受けるが正面からだと扉が開いてもダメージを受けない地点がある。そこで扉が開いたら接近して攻撃し、すぐに下がるのだ。これの繰り返しで倒せる。

フェイストラップ

販売価格比較一覧　1

	00　アルマ		01　ミーナ		02　ティム		03　ダディン		04　エド	
	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り
エクセレクター①	8000	——	11300	——	11500	——	11700	——	9500	13800
エクセレクター②	12000	——	13500	——	14000	——	13500	——	13000	16500
エクセレクター③	23000	——	24300	——	25000	——	25000	——	23000	29500
ロングソード	440	530	420	——	450	——	400	——	0	650
ブロードソード	2000	2300	1900	2100	1670	——	1500	——	500	2800
シルヴァリオン	3800	——	4350	——	4900	——	5000	——	4800	7000
レイピア	1650	1730	1600	——	1500	——	1500	——	500	2110
龍牙	9800	——	13800	——	14600	——	17800	——	11500	18650
カプリコーン	9800	——	12600	——	14000	——	15800	——	10800	16700
グランダルブレード	9000	——	12000	——	13100	——	14300	——	10500	15500
バキュラシアソード	8500	——	14000	——	12350	——	13000	——	9500	15400
バトルアックス	610	780	580	——	450	——	0	——	0	880
クレセントアックス	1830	——	1900	2650	1620	——	1700	——	1000	3300
イビルクレセント	5700	——	6000	——	6300	——	6500	——	6000	8700
モルグラインアックス	7800	——	8800	——	10000	——	11000	——	9000	13100
メイス	540	670	520	——	450	——	0	——	500	800
ラージボウ	2800	——	3300	3850	3500	——	2800	——	2000	4400
エルクリスボウ	7500	——	15800	——	9000	——	12600	——	9700	16500
モーニングスター	430	——	400	——	300	——	0	——	100	630

	00　アルマ		01　ミーナ		02　ティム		03　ダディン		04　エド	
	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り
ヴォルガード	2950	——	3100	——	3480	——	3300	3650	2700	4300
ブラッドスター	2500	——	3850	——	4770	——	4300	——	2700	5300
静寂の杖	13800	——	8500	——	13600	——	13000	——	12300	17500
灼熱の杖	8700	——	15100	——	13600	——	13000	——	11400	16800
レザーヘルム	180	——	150	——	100	——	0	——	0	350
アイアンヘルム	450	——	400	——	380	——	350	——	0	700
グレートヘルム	2000	——	2250	2630	2300	——	1800	——	1750	2800
オルラディンフード	14000	——	13800	——	17500	——	15000	——	16000	18000
グランダルクラウン	9000	——	14000	——	14000	——	14500	——	14000	16300
ブローミアヘルム	12000	——	13850	——	14800	——	13700	——	15000	15500
レザープレート	150	——	130	——	100	——	80	——	0	300
アイアンプレート	880	——	900	——	750	——	680	——	700	1350
ハイメタルアーマー	3600	——	4000	——	3680	——	3550	——	3800	4300
ファイアメイル	11500	——	17800	——	16000	——	13500	——	12000	2000
ブローミアアーマー	15000	——	16000	——	16000	——	15500	——	17000	18000
グランダルメイル	10000	——	18000	——	18000	——	17500	——	17900	20800
レザーシールド	180	——	170	——	150	——	100	——	100	330
アイアンシールド	530	——	540	——	500	——	500	——	300	750
ヘキリシアム	2300	——	2800	——	2000	——	2300	——	2000	3000
ハイエルフガード	4800	——	6000	——	4500	——	4500	——	5000	7000
龍神	8000	——	7800	——	8500	——	8800	——	8500	13500
ブローミアシールド	11000	——	11400	——	11000	——	10700	——	13000	13300
レザーグローブ	210	——	180	——	90	——	0	——	0	350

イシリウスの秘密を知る

イシリウスが魔導師オルラディンにすべての秘密を伝えたというハイエルフ発祥の地。マップ中央からスタートする。東西南北４方向にダンジョンが広がるが、まずは西の方のセーブポイントでセーブ。どこから進んでもいいが、アイテムの魔王の首を手に入れてから最後に東のダンジョンに進んだ方がロスが少ない。

I フリーズで先制攻撃

足場の狭いところにアルケメーネがいる。その場で戦わず、対岸へダッシュで移動して、安全なところからフリーズで攻撃だ。

ダッシュ

壊れた橋は、真ん中を通ると落ちるので端ををダッシュで進む。

敵のファイアーストームはこちらをサーチして飛んでくるので注意。

J 溶岩を弓で止める

通路をさえぎる溶岩は、壁のフレアを倒せば止まる。また、溶岩が流れている間は、アルケメーネを倒しても復活してしまう。弓系の武器でフレアを倒すのが先決だ。

光の矢が敵へと飛んでいく。普通の矢の攻撃より効果的。

K 魔王の首で復活する

首のない骸骨が広い部屋の片隅に座っているだけの場所。じつはこの骸骨がオルラディンの亡骸だ。魔王の首を使うと奥への階段が出現する。この後、オルラディンに話しかけると光の魔力がアップ。

秘密を知ったオルラディンの行動の理由が今、明らかに…。

M17［始まりの地］

■推奨レベル　33
■重要アイテム　妖精の石　魔王の首

MAP中の記号説明

Y＝薬草　D＝毒消し草
MS＝ムーンストーン　BS＝ブラッドストーン
Ｉ＝オルラディンの鍵　２＝妖精の石
３＝光の結晶石　４＝竜王草の実
５＝オルラディンの針　６＝ヴァーダイト
７＝火の結晶石　８＝魔王の首
記号の赤色は敵がアイテムを出すもの
記号の青色はオルラディンの宝箱

大きな地響きと共にせり上がる階段。さらにこの奥にすべての始まりの謎を解きあかすイベントが待っている。

販売価格比較一覧 2

	00 アルマ		01 ミーナ		02 ティム		03 ダディン		04 エド	
	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り
アイアングローブ	500	——	480	——	450	——	0	——	0	730
シルバーアーム	2400	——	2100	2600	2230	——	2060	——	2000	2950
雷神	7900	——	7600	——	8500	——	8800	——	8500	12800
ファイアーナックル	8100	——	12500	——	11600	——	9000	——	9000	13700
ブローミアハンド	12000	——	13000	——	13000	——	12500	——	13500	14200
アイアンブーツ	530	——	600	——	480	——	0	——	0	750
レッグガーター	900	1350	1000	——	850	——	0	——	1000	1660
シルバーブーツ	2700	——	2300	2850	2420	——	1800	——	1300	3100
アクエリアンブーツ	4500	——	6800	——	8000	——	6300	——	6000	8300
風神	8000	——	8000	——	8900	——	9200	——	9000	15000
ブローミアブーツ	12500	——	13000	——	13000	——	12000	——	14000	15000
緑の腕輪	2150	——	2000	——	3100	——	2000	——	1900	3800
シルバーリング	1830	——	2850	4200	2850	——	2300	——	2650	5800
ゴールドリング	4000	——	4000	——	4000	——	4000	——	4000	5000
大地の魔除け	4800	——	3950	——	6650	——	4600	——	3100	7200
風の首飾り	9800	——	12000	——	10000	——	9800	——	10800	12600
ブラックジュエル	10000	——	12000	——	10000	——	9500	——	10000	12300
ヴァーダイトの地図	2320	——	2500	——	2500	——	1650	——	1280	2800
精霊の地図	8300	——	16000	——	15500	——	4800	——	15000	16000

	00 アルマ		01 ミーナ		02 ティム		03 ダディン		04 エド	
	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り	買い	売り
ミーナのメモ	0	——	0	——	0	——	0	——	0	2000
レオンのメモ	0	——	0	——	0	——	0	——	0	2000
真理の鏡	2800	——	4700	——	5000	——	3000	——	3000	6000
オーデの杖	0	——	0	——	0	——	0	——	0	2000
薬草	18	28	20	25	20	——	20	——	20	60
毒消し草	28	50	30	45	30	——	30	——	30	90
回復薬	130	——	150	200	150	180	170	——	150	350
竜王草の実	1600	——	2100	——	2000	2500	1800	2600	2000	3000
ブラッドストーン	180	280	200	350	230	300	250	——	200	380
ムーンストーン	480	700	500	650	500	600	520	——	480	810
ヴァーダイト	2300	——	2800	——	2800	——	2800	——	2800	6000
命の実	1800	——	2000	——	2000	——	1800	——	1750	4800
知力の実	2000	——	2500	——	3300	——	1000	——	2800	8500
火の結晶石	500	——	1800	——	1800	——	1500	——	1400	2500
土の結晶石	500	——	1800	——	1800	——	1500	——	1400	2500
水の結晶石	500	——	1800	——	1800	——	1500	——	1400	2500
風の結晶石	500	——	1800	——	1800	——	1500	——	1400	2500
光の結晶石	500	——	2000	——	1800	——	1500	——	1400	2500
水晶の瓶	1650	——	2800	——	2650	——	3110	——	2500	6000
水晶の瓶（青）	1650	——	2800	——	3650	——	3800	——	2500	6500
水晶の瓶（金）	1650	——	2800	——	5300	——	4300	——	2500	6500
ソニアのおまもり	0	——	0	——	0	——	0	——	0	800
ブロミウス	1500	——	15000	——	7200	——	16000	——	14000	23000

POPOLOCROIS ポポロクロイス物語

■ソニー・コンピュータエンタテインメント■RPG■7月12日発売■5,800円■メモリーカード対応(1～15)

Vol.3 満を持して発売となり、はや1週間。通常の社会生活を放棄し、すでにゲームクリアした人以外のすべてのユーザーに送る攻略続報第3弾は、ゲームの中盤にあたる3章の前半、ガミガミ魔王城地下と剣の山周辺のMAPを公開する。

祝・発売！ 3章もMAPで攻略

この章ではまず、ラダック仙人に会いに行く手段を探しにガミガミ魔王城のあった所へ行く。城内の、まだ開いていなかった扉の中に入ると、地下格納庫へ続くレールがあるので道なりに進もう。地下はB6Fまであるが、とりあえず動けるのはB3Fまで。2つのコンピュータのある所に行くのが目的。コンベアが動くようになったらそれでB6Fへ。魔王自慢の飛行船は四天王に乗り逃げされてしまうので、パーセラからヨットで海上のブリオニアを目指せ。

ガミガミ魔王
東に行きたいんだったら
だまって、オレの城があった場所へ
行ってみな。

ギルダ
ラダック仙人て男は、もう何千年も
生きている人間で、はるか東にある、
剣の山ってとこに住んでいるんだ。

闇の世界へ行くための方法を知っているラダック仙人に会うためには、徒歩なんかでは行けそうにない。ガミガミ魔王城に行けば手段があるというのか。

魔王のパワーUPアイテム

階段を上がると上の階からは行けなかったB4Fの部屋に入れる。ここにいるエンジニアロボが、魔王のために開発したという新兵器「ガミガミキャノン」を渡す。弾は1発だけだが、どんな敵も全滅させるほどの威力を持っている。

ガミガミ魔王は、
新兵器「ガミガミキャノン」
を装備した！

ガミガミ魔王城 地下MAP

T S R Q P O U N

こんな所にも店が

現段階で最強のアイテムが買える。持ち物を売ってでも、白騎士に「スタナーソード」を持たせたい。「めぐみのあめ」も補充しよう。

刃先を特殊な形状に加工した剣。触れただけで怪物の神経をマヒさせる。

©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI

コンベアを作動させるスイッチ

白騎士
なにをしてるでござる！
真っ暗になったでござるぞ！

ガミガミ魔王
おほんっ。
これで電源が入ったから、
コンベアも動くはずだ。

Ⓘから入り突き当たりにあるコンピュータの前に行くと、ガミガミ魔王がそれを壊してしまいあたりは暗くなるが、Ⓕから Ⓙへ上るハシゴが降りⒿの扉へ進めるようになる。Ⓚの奥にあるコンピュータの所へ行くと明るくなり、Ｂ６Ｆへ行くコンベアも使えるようになる。

積み荷に隠された入口がある

ＢＩＦからＢ３Ｆまでを行き来するとこんな所に来る。突然のイベントに「何だろう？」と思っているとこのフロアに出る。表からは出入口があるなんて想像もつかない場所だ。目的を終えた後、回りくどく元のルートを逆行する必要がないというポポロならではの親切設計。

A・B2F扉
E・B3F扉
B6Fへ
ガミガミシティへ

行き止まり

ＢＩＦのⓌからと、Ｂ２ＦのⓍからは同じ様な所に出るが、スロープを上ると各々の階に出る。

ラダック仙人の住む「剣の山」へ

ブリオニア城の地下で、使えるサブエンジンを見つけミニブリオニアで剣の山へ行く。しかし、着いたのはハタハタ村。ここで体力回復と買い物をしてから、情報収集をし、剣の山を登っていこう。

この山に現れるモンスターはみんな強い。攻撃力だけでなくHPも高いので、回復魔法やアイテムを使い、長期戦に備えよう。無理はしないで「でなおしランプ」を使い、何度も村の宿で体力回復をしながら進もう。ルートは単純なので迷うことはない。山の中腹に見えている２つの宝箱は、今は取りにいけないのであきらめよう。

ガミガミ魔王城地下格納庫で再度四天王に出会う。魔王が見せたかったとっておきの移動手段「ガミガミRX」は奪われ、剣の山に行く術を失ってしまう。

海に落ちた壊滅状態のブリオニア城地下にあるサブエンジンを見つけると、ミニブリオニアで空を飛べる。入手はいたって簡単。さあ、剣の山へ旅立とう。

ハタハタ村と剣の山MAP

ハタハタ村の宿と店

ミニブリオニアが着陸したのは、剣の山の麓にあるハタハタ村の海辺。着陸のショックで投げ出されたのか、ピエトロたちは浜で気を失っている。流され村のときと同じように、親切な村人たちのおかげで村に運び込まれ、無料の宿代わりになる寝床で目覚める。村から剣の山へ行く途中で出会うモンスターは新しい敵ばかりで、一段と強力なヤツが揃っているので忘れずにここで「旅の記録」をつけておこう。宿のハシゴを降りてすぐ右隣の家がこの村の店。防御力が50ポイント以上UPする「まもりのうでわ」は高価だが、ガミガミ魔王に買ってあげたい。店で売っていたら必ず買っておきたい薬が「ありがたいみず」。この先は長旅になるので、あり金はたいてでもまとめ買いをしておくべき。

またもや四天王に先を越される!

ラダック仙人の庵にたどり着いたピエトロたち。仙人は、身体は大きいが気の優しい弟子のジャンボと暮らしている。闇の本がないと知りつつも、ピエトロの母に会いたい気持ちをわかってくれた仙人は、翌朝ピエトロたちを闇の世界の番人に会わせてくれるという。そこへ現れた四天王が、自分たちこそ闇の世界へ行ける者と訴えるが、邪悪な心を持った者にその資格はないと、仙人に追い払われる。

その朝、仙人の後について剣の山を登り、仙人が頂上で闇の世界へ通じる入口の封印を解いたところで、またも四天王が現れる。そして、ピエトロたちを石にして身動きがとれないようにしてしまう。

ラダック仙人の住む庵に行く途中でガミガミRXを発見。崖から落ちていく四天王を見るが、しつこいヤツらは再び仙人の元へ戻ってくる。

闇の世界へ行けると思うと、興奮してなかなか眠れないピエトロ。

母に会いたいと願うピエトロの一途な思いが通じ、闇の本がなくても闇の世界に行けるようにしてくれるという仙人。

いよいよ、闇の世界の番人の所へ行くための封印が解かれる。ここからの試練を乗り越えれば、次は闇の世界だ。

そこへまたまた現れた四天王。ピエトロたちを石にし、仙人も倒す。

封印を解くことで仙人の気力が減り、パワーダウンすることを計算したうえで、封印が解かれるのを待ち、現れた四天王。頼みの仙人もあえなく倒され、何ひとつ手出しのできないまま、四天王はもくろみ通り闇の世界の入口に飛び込んでいく。ピエトロたちは、ラダック仙人は、一体どうなるのだろう? 闇の世界へ行けるのか!?

刻命館

■テクモ■トラップシミュレーション■7月26日発売■5,800円■メモリーカード(9)

Vol.1 **新機軸のトラップシミュレーション「刻命館」がいよいよ発売となった。今回はゲームの基本となるトラップの説明と、ゲーム序盤のヒントについて解説したいと思う。基本的な「捕獲」の技を今のうちにつかんでおいてほしい。**

トラップの特性と種類

本編に登場するトラップは、その特性で捕獲系、ダメージ系、混乱系の3つに分類される。それぞれ、文字通りの特性を持っているのだが、臨機応変にトラップを使い分けていきたい。トラップはレベルが上がると、さらに強力な物を使えるようになるが、ここではゲーム序盤で使用できるトラップについて説明していく。

作戦画面でトラップの設置を行う。ストーリーが進むと、さらに強力なトラップが開発できるようになる。それには、あるアイテムが必要だ。

捕獲系

欲にまみれて、館に侵入する命知らずの者たち。彼らを捕獲するためのトラップがこれだ。ゲーム序盤は単に捕獲するだけでも問題ないが、ストーリーが進むにつれ、よりパワフルな侵入者が登場してくる。彼らはHPがフルの状態で捕獲すると、力技でトラップを抜け出してしまうのだ。

各武器に「拘束時間」という項目があるが、この時間が長いほど、獲物を捕獲する力が強いといえる。相手によっては、ダメージ系の武器でHPを減らしておくなどしてから捕獲しないと、せっかくのトラップが無駄になってしまう場合もある。侵入者リストで彼らの力を見極めることも大切だ。

ゲーム序盤の侵入者にはかなり有効だ。お世話になることが多いだろう。巨大な鉄の爪で獲物を吊るし上げ、捕獲する。けっこう使い勝手が良い。

天井から落ちてくる檻。いちばん、トラップらしいトラップといえるだろう。仕掛けが大がかりなせいか、避けられることが多いようだ。

混乱系

館に侵入した者たちを混乱に陥れるトラップだ。捕獲系、ダメージ系に比べると使用頻度が低いかもしれないが、真の契約者なら、きっちり使いこなしたいところ。

ストーリーが進むと、結構、馬鹿馬鹿しいけど笑えるトラップも登場する。どんなトラップなのか……それは、実際に自分の目で確かめてほしい。

ゲーム開始時には使うことができないトラップだが、序盤で使うことができるようになる。魔の霧で侵入者を惑わせるという、基本的な混乱系のトラップだ。獲物が混乱する秒数は約10秒。その間に、どういう行動に出るか？契約者の腕の見せどころだ。

©TECMO CO.,LTD.

メモリーカードに注意!!

ゲーム開始時にも表示されるが、この「刻命館」のセーブにはメモリーカードの容量、15ブロックのうち、9ブロックを使用する。つまり、ひとつのメモリーカードにひとつしか保存できないのだ。ゲームを始める前に、まずメモリーカードの空き容量をチェックしておきたい。もちろん、スロットは左右ともに使用は可能だ。

ダメージ系

侵入者にはHPがある。ダメージ系のトラップは、このHPを減らすことが目的だ。HPが減ったキャラクターは、もちろん動きが鈍くなる。そこを狙って捕獲したい。あまりダメージを与えすぎると、単に〝殺す〟だけになり、魂などは手に入らない。注意しよう。

床がいきなり口を開け、穴の底に獲物を叩きつける。いわゆる「落とし穴」だ。自分が落ちないように気を付けて作動させよう。

壁に設置するダメージ系のトラップ。獲物を壁際におびきよせて使う。威力は低いが、使用回数が2回となっており、ちょっと得した気分だ。

天井から巨大な重りが落下してくる。破壊力満点のトラップだ。大抵のキャラクターはこのトラップにかかると、フラフラの状態になる。

その他のアイテム

侵入者をトラップに誘い込んだり、自分自身のHPが少なく、無駄な接触を避けたいときなど、彼らをその場から遠ざけるのに使うことが可能な、5種類の仮面が用意されている。使用回数に制限がなく、何回でも使えるので、どんどん使おう。その他、お約束の体力回復アイテムや、役に立つ各種アイテムが登場する。

人間の心理をうまくついた、5種類の仮面。相手を見て使い分けよう。正義感が強そうな侵入者には「助けをよぶ悲鳴」が有効だ。

トラップの基本

侵入者をトラップにおびき寄せるには、まず、彼らに自分の存在をアピールしなければいけない。館に侵入した彼らに自分の姿が見えるように、ある程度、近づくか話しかける必要があるのだ。あとはそのまま、トラップまでうまく連れて行くのだ。

まず、侵入者にご挨拶といこう。相手に自分の存在を認識させるのだ。そのまま追いかけてくる者もいれば、距離を置く者もいる。

仕掛けたトラップの有効範囲内に入ると、画面と音で警報が出る。タイミング良く、トラップを動作させよう。タイミングを誤ると……。

このように逃げられてしまうこともある。トラップの相性もあるので、コツをつかんでいこう。自分がトラップにかかることもあるので、注意！

ダメージ系トラップを併用する

非常に素早い侵入者、またはHPがかなり高い侵入者。彼らはそのままトラップにかけても、トラップをうまく避けたり、体力に物をいわせて拘束秒数では捕獲しきれないなど、やっかいな存在だ。そんな時はどうするか？ 捕獲する前に弱らせるのだ。そこでダメージ系のトラップ登場となる。

侵入者リストではそれぞれのキャラクターのパラメータを知ることができる。それを見て、ダメージ系トラップを用意するかどうか、判断しよう。

ダメージ系トラップは文字通り、相手のHPを奪う物だ。下手をすると相手のHPをゼロにして、単に殺害してしまい、せっかくの獲物をフイにしかねない。使えるトラップだが、多用するのは考え物だ。適切に使いたい。

忍者のサイゾウはトラップをバックステップやしゃがんで避ける、素早いヤツだ。こんな侵入者には……。

下のマップのように、廊下や部屋などでドアを入ったところにダメージ系のトラップを仕掛け、その延長線上に捕獲系のトラップを配置する。内側で侵入者がドアを開けて入ってくるのを待ちかまえて……。

獲物がドアを開けて入って来たところで、まずダメージ系トラップを作動させる！ タイミング良くいこう。その辺の感覚は実際にプレイしていくうちに身に付くだろう。ここで失敗すると、作戦変更を余儀なくされる。

トラップにうまくはめることに成功した！ 巨大な重りが、侵入者サイゾウに襲いかかる!!

重りの下敷きになり、倒れているサイゾウ。37ポイントのダメージを奪った様子だ。残りHPは3しかない。

フラフラの状態のサイゾウなら、トラップを避けることもない。さっさと捕獲してしまおう。

おすすめのトラップ設置術

右のマップのように、トラップを一直線上に配置する。侵入者はプレイヤーに向かってくるので、ひとつに失敗しても後に下がるだけで次のトラップの作動が可能だ。

先ほどと同じように、ドアを開けて入ってすぐの所を基点に、有効範囲が接するようにトラップを設置する。長めの廊下を作り、壁際に置くのが理想的。プレイヤーはトラップの真下の隣のブロックに位置する。これで侵入者の行動範囲、前後左右のうち、2方向を壁とプレイヤーでブロックすることになり、逃げ道が少なくなる。ただし多少のダメージは覚悟すること。詳しくは右の写真を見てほしい。このように美しい捕獲を目指そう。

長めの廊下を増築し、一直線に魔導クレーンを配置した。

ふたり組の侵入者がやってきた。ひとり目がドアを開けて……。

すかさずトラップを作動させる！ できれば攻撃は避けよう!!

成功！ 後にいるマダミアは吊られたダンのせいで中に入れない!!

まずはひとり目の捕獲。最期の言葉を聞き届けてやろう。

続いて、マダミアが！ 後に3歩下がって、次のトラップへ!!

マップで見るとこうなる。マダミアはトラップの真下だ。

そこでまたトラップを作動！ 見事に成功、吊り下げ状態だ。

ダメージを受けることなく、ふたり組を一網打尽だ。

ストーリーのおさらい

ここから、いよいよ本編に入っていこう。プレイヤーはとある国の王子。姫をお嫁に迎えて、これから国もますます栄えようというところ。……が、弟であるユリアスにはめられて……。

エンゼリオ王国よりフィアナ姫をお后に迎え、幸せいっぱいの主人公。国の繁栄は約束されたも同然。ところが、弟のユリアスが……。

ユリアスの謀略にはまり、無実の罪で極刑に処せられるプレイヤー……このままでは死んでも死にきれない……力が欲しい!! その祈りが通じたのか？

気が付くとプレイヤーは森の中に……そこで受けたメッセージ……刻命館を訪れよ……これも運命なのか。刻命館に足を踏み入れる主人公だった。

商人に出会う

刻命館にいた先客。その先客が現契約者のアルデバランに殺されて、ある人の手助けでその場から逃げ出したのは、以前の号でお伝えした通り。ここからが本当の冒険の始まりだ。プレイヤーは１階で商人に出会うだろう。商魂たくましい商人だ。

商人は侵入者相手に商売をしようとやってきたらしい。まったく、そこまでして儲けたいのだろうか……しかし利用できるものは利用しよう。

商人から情報を引き出そう。刻命館の２階……エントランスのドアから行けるのか。何？　鍵が必要だって？？　大書斎だな。よしっ！

ゲーム序盤、体力回復の薬草は貴重なアイテムだ。ここで買っておいても損はない。買えるだけ買っておこう。他のアイテムはまだ不要だ。

1Fを探検

念のため、エントランスのドアを確認しよう。ドクロの形をした鍵穴を発見した。やはり鍵が必要のようだ。商人の言葉を思い出し、大書斎とやらへ向かってみよう。大書斎は１階の左奥にある。

……大書斎のドアにはレリーフが……何やら３つの記号らしきものが……このレリーフは何を意味するのだろうか？

とにかく、鍵を見付けるのが先決だ。大書斎へ急ごう。

大書斎のドアにはレリーフがかかっていた。謎解きだ。

レリーフの謎

３つのシンボルが描かれたレリーフ。まずは中へ。

マップを見ると、トラップが３つと、ドアが……。

実は、奥のドアは隠しドアになっている。一見、普通の壁にしか見えないが、部屋に配置されたトラップをレリーフに描かれた順番通りに正しく作動させると、奥への通路への扉が開くのだ。魔神の足、メタルスマッシュ、銅の檻の順に作動させよう。

奥への通路と鍵

奥への通路が開けた。が、鍵はどうも書斎の中には見あたらない。奥の部屋も探してみよう。そこで鍵が見つかるはずだ。

奥のドアは一見、普通の壁に見える。が、普通に開けてみると……。

奥への通路が開けるのだ。さらに奥も探検してみよう。

マップを見ると、プレイヤーの左前方に部屋がある。行ってみよう。

ドアを開けると右のほうに光る物が！　思いきり近づいてみよう。輝きが増す!!

鍵を発見!!　かなり近づかないと入手できないので、注意しよう。

これでエントランスのドアが開いた。その奥にはエレベータが！

いよいよ2階へ……

エレベータを上がって、２階へ。さらに奥へ進んで行くと小さな牢屋が。さらに、奥のドアを開けるとそこは中居間だった。

商人はやたらと２階のことを強調していたが……特にこれといって変わった様子はないみたいだが……？　しかし油断は禁物だ。

２階へ上がって、マップを見る。奥に大きな部屋がある。

奥の部屋は中居間だった。正面には面妖なドアがあるが……？

現契約者登場！

何と、中居間では現在の契約者、アルデバランが待ち伏せしていた！

いよいよ、直接対決だ。何故か、トラップが雨後の竹の子のように続々現われる！

どうやってアルデバランと闘うのか？　ここでは部屋に突然現われたトラップを使うのだ。失敗してもトラップは続々現われるので、心配は要らない。どんどん作動させよう。

電撃鉄格子でアルデバランを捕獲！　記念すべき第一号だ。

魔神ゲートをくぐって……

無事にアルデバランを倒すことができ、契約の証を奪い取った。さて、これからどうするのか……中居間の奥にある怪しげなゲートをくぐってみよう。そこにあるものは……。

これが契約の証。刻命館の契約者のみが持つ貴重なアイテムだ。

中居間にある魔神ゲート。この奥にはいったい何があるのか？

暗い部屋の中には何かが浮かんでいる……さらに近づいてみよう。

アスタルテ登場

ゲートの中には、使い魔、アスタルテがプレイヤーを待っていた。森の中で、語りかけてきたあの女性(？)だ。

だが、真の契約者になるにはもうひとつ、関門があるらしい。あの人を捕獲すること……それは、人間の心を捨てろということか。

アスタルテ。森の中でプレイヤーに語りかけてきた人物(？)だ。

フォースクリスタル。主な操作はここで行うことになる。

館にいる人間というと……まさか、あの人？　命の恩人をか⁉

フォースクリスタルに問いかけると、この画面になる。

電撃鉄格子。このトラップを使って、命の恩人を……。

作戦画面で、トラップの配置など、館の操作を行うのだ。

恩人をも……

刻命館に入ったばかりのとき、アルデバランの襲撃から救ってくれた、命の恩人。その恩人を捕獲しろという。しかし、プレイヤーには復讐という明確な目的がある。たとえ恩人といえども、その手にかけなくてはいけない。プレイヤーに選択の余地はないのだ。

先ほど、命を助けてくれた恩人。その恩人をも手にかけなくてはいけないとは……しかし、真の契約者になるためには仕方のないことなのか……。

向こうもプレイヤーの異変に気付いた様子。これで闘いは避けられなくなった。捕獲しないと、こちらがやられてしまうことになる。

捕獲に成功！　2階の牢屋のドアの前にトラップを仕掛けておくと、ストーリーの展開上、簡単に捕獲することができるのだ。

恩人を手にかけたのだ。アスタルテの言葉が胸に突き刺さる。

刻命館の契約者たる者、人間の心は捨てなくてはならない。

これでプレイヤーは晴れて刻命館の契約者となった‼

これで第一話が終了。物語は始まったばかりだ。続きは次号で‼

商人のTips

冒頭で出会った商人以外は侵入者として登場する。つまり、プレイヤーを見つけるなり攻撃してくるわけだ。が、無理矢理話しかけると、ちゃんと品物を売ってくれるのだ。物を買いたければ、人間狩りで商人を選択しよう！

出会うなり、物を投げつけてくる商人……そんな商人だが……。

話しかけると、商売人に変わる。攻撃態勢のままなんですけど（笑）。

HPを回復する薬草は商人から購入するのが手っ取り早い。

鉄拳2

■ナムコ■対戦格闘アクション■3月29日発売■5,800円■メモリーカード(1)

Vol.7　ボタンとレバー(方向キー)の組み合わせによって出せるさまざまなコマンド。今回はその隠された部分に焦点を当て、その核心の部分に迫ってみよう。今まで公開されていなかった技の情報もあるので、見逃さないように。

鉄拳最大の疑惑、コマンドの謎を解く

技を出すために必要なレバーとボタンによるコマンド。当誌を含めて、各雑誌や単行本に載っている各キャラの技表は、ナムコが発表した資料によるものである。

しかし、その技表には不完全な部分がある。どこにも載っていない隠された技や、異なった入力でも出せる技など、このゲームにはまだまだ隠されたコマンドがあるといえるだろう。

あまりにも難しいコマンドを少しでも出しやすくする援助措置から、別入力で出せる技、そしてコマンドの真の入力方法など。以前連載していた「鋼拳」第3回での解析に加え、さらに明らかになったシステムを、例を挙げて紹介する。

まずはコントローラを手に取って、実践してみてほしい。

ミシェールの衝腿通天砲も、同時押しではなく1発ずつの入力で出せる。

ジュンの白鷺もこの入力で出せる。翠勁刈脚を出そうとしたとき出やすい。

その1■別入力で出せる技

別入力でも出せる技。たとえば、ミシェールの蒼弓腿のように、1つの技でも違う出し方が2通りある場合がある。その1つが、ディレイ入力(時間差入力)。一部の技には、多少同時押しが遅れても技が出るような援助措置がとられている。それはとくに、同時に2個以上のボタンを押す技に多い。ジュンの白鷺やミシェールの蒼弓腿や衝腿通天砲などが、それに当てはまる。ジュンの場合、翠勁刈脚を出そうとして2つのボタンを連続して入力すると白鷺が出てしまうので気を付けよう。ほかにも、レイのその場に寝るコマンドなどがこのケースに当てはまる。

前作から2へ移行し、カズヤの破砕蹴のように難しかったコマンドも一部変更になった。キングのナックルボムも、⇩だけでなく⇨でも出せるようになったりといった具合だ。しかし、以前の入力法もしっかり残っているので安心してほしい。また、純粋にコマンドを簡略化したジャックのギガトンパンチのような例もある。まずはそのコマンドを見てもらおう。

連射パッドなどでよく起きる例。これだけは現在解析中。なぜこのような技が?

破砕蹴は、⇩からのコマンドのほうが早く出て便利。このように質が変わる技も。

レイの寝る動作も、ボタンを押すタイミングは完全に同時である必要はない。

ジュン　鬼殺し　⇦●●

その場で出せる鬼殺し。手の先を当てるようにすれば、ガードされても反撃を受けにくくなる。

その場で出せる鬼殺し。通常の鬼殺しは、離れた距離で入力すると走ってから出るが、この入力なら距離にかかわらず、すぐに出すことができる。

A・キング　スーパーナックルボム　⇨●●⇩

失敗してジャンプインになったりしないので、こちらのコマンドのほうが出しやすい。

正式には⇩となっているが、実際は普通のナックルボムと同じように⇨からでも出せる。出せなかった人も、このコマンドからなら出せるはず。

ジャック　ギガトンパンチ　⇦⇦●●

簡単に出せるギガトンパンチ。カウント1を使うなら、このコマンドから出しておこう。

コマンドを入れた時点でカウント1(1回転)。もう一度左パンチを押せばパンチが出る。このあと、レバーを回せばカウントは上がっていく。

©㈱ナムコ

その2■コマンドの真実

先ほどとは異なり、正式にプログラムされているコマンドを、公表されたコマンドによる先入観などで、覚えてしまっているコマンド。それがこの2つだ。

ミシェールの疾歩掌拳は、コマンド表では⇩⬊から出すようになっている。しかし、このようなレバー操作をしても確実に出すことはできない。実際は⇧や⇩、⇧に入れるなどして、しゃがみ途中のあるタイミングで⇧を入れてボタンを押さなければならないのだ。

このゲームで唯一存在する、ボタン4つ同時押しのコマンドのロメロスペシャル。鉄拳では4つ同時押しのコマンドは存在しないとしたら……。その答は右にある。

レイの狼牙もその1つ。⇨☆からの同時押しで、2発目までは出せる。

リーの謎の技、レイザーズ1発目からのシルバーサイクロン。

ミシェール 疾歩掌拳

出すのにコツが必要だったミシェールの疾歩掌拳。実はこんな秘密が隠されていたことがわかった。

しゃがみ途中の数フレームでボタンを押さなければならない。このわかりにくいコマンドをうまく伝えるために記したコマンドが⇩⬊だったのだ。

キング ロメロスペシャル

最後の4つ同時押しは不要。パンチボタンを同時に押したまま、左キックを入力するだけで出せる。

インディアンデスロックが成功したと思ったらすかさず、このコマンドを。ボタン4つ同時押しと考えるより、はるかに出しやすいだろう。

その3■隠されたコマンド

最後は、その存在自体が隠されていた技。コマンド表には載っていない技を紹介しておこう。以前、ロウの空中コンボで紹介したトリプルサマー。ここで使った特殊なダブルサマーもその1つだ。⬇から⇧と同時に右キックで普通のサマーを出し、続けて左キックを押せば、コマンド表にあるダブルサマーとは違う特殊なダブルサマーが出せる。リーのレイザーズ1発目から派生するスピンキックコンボやリーサマーも隠された技だ。

ほかにも、知られざる技が多数存在する。これらの技については、以下の技を見てもらいたいのだが、まだまだ危険な技がこのゲームには隠されているのだ。それらはまた次の機会に掲載しよう。

⬇から出すダブルサマー。こちらのほうが出るのが早く、使い勝手がよい。

レイザーズエッジキックコンボからつなげられるスピンキックコンボ。

ジュン リードジャブアッパー

ボタン同時押しでリードジャブを出せる。残念ながら、ここから翠勁刈脚などへの移行はできない。

ほかのキャラと左パンチが違うジュンだが、実はパンチボタン同時押しでリードジャブが出せる。しかも、その後アッパーにつなげられる便利な技だ。

レイ 伏寝後掃燕舞

弧流腿の後など、相手が足側でうつ伏せのときに出せる。伏寝弧流腿と併用して使おう。

伏寝掃腿からの派生技。そのままレイお得意の後掃燕舞になる。後掃燕舞が多すぎてわかりにくいが、この状態からも出せるということを覚えておこう。

ロジャー 起き上がりキックラッシュ

相手足側あお向けのときに出せる。1発目から攻撃判定は出ているので、かなり使える技だ。

起き上がりに出せるキックラッシュ。ここからキックラッシュを続けたり、ローリングアニマルにすることもできる。当然、アニマル後方回転で終わる。

レイ 軸ずらし旋風連脚 ⇨

見当違いな方向に飛んでいくレイ。レバーを入れるだけでこんなにも技の性質が変わる。

技表に載っている技だが、あえて掲載。この旋風連脚は相手との軸をずらして進み、まったく当たらないのがポイント。フェイントにどうぞ。

日本一の鉄拳集団"卍党"責任編集!!よろず鉄拳ファンクラブ

鋼小手先

すでに当コーナーも9回を数えますが、次回はお休みさせていただきます。しかし、The PlayStation杯争奪鉄拳2大会のお知らせとともに復活の予定。見逃すなよ!!

読者のホンネをぶつけます。お便り&イラスト大特集!!

さて、例のファミ通さんとの対戦ですが、向こうから返事がきません。どうしたんでしょうか？　それではいきなりですがちょっと深刻なお便りを……。

●今日は、先日購入したTHE PLAYSTATIONのストリーキング松井さんの記事に共感し、お便りを書くことにしました。私が鉄拳デビューしたのは去年の８月。それまでゲーセンなど行ったことがなく（５年間）、対戦格闘ゲームが流行っているとは思いもしませんでした。それが、７月にＰＳを購入し、何気なく買った「鉄拳」。最初は単にコマンドを覚えて、勝ち進んでいくだけのゲームだろうとタカをくくっていたのですが、やりこんでいくうちに、攻防の駆け引きや、読みの楽しさを覚え、毎日猿のように家でプレイしてました。そして11月にゲーセンで鉄拳２が出ていると知り、ゲーセン再デビューしました。技を覚えきったころ、ついに「対戦がしてみたい」と思い、生まれて初めて乱入をしました。緊張のあまり、実力は発揮できませんでしたが、結果は私の完勝。そのときの感動は今でも忘れないほどです。(中略)以前にも増して対戦に熱を入れた私は、今では地元で５本の指に入ると思えるほど実力がついたと自負しています。ところが、今年の５月くらいから対戦者の様子が変わってきたのです。私の地元にもハメ待ち野郎の数が爆発的に増えてきたのです。起き上がらせないミシェール、寝たままのレイ、待ち続けるヘイハチ、ディバ馬鹿ニーナ…数えたらきりがありません。(中略)さらに彼らは人としてのマナーが悪く、挑発めいたセリフまで吐いてくるありさま。私はそれ以来ゲーセンに行ってません。

そこで卍党のみなさんにお願いがあります。私や全国にいる同じ思いをしている人の気持ちを代弁していただきたい。そして、世間のハメ待ち野郎をなくしてやってほしいのです。ＰＳ版鉄拳２で練習して、これから対戦をしてみようと思っている人のためにもぜひお願いします。　（東京都　関谷仁庸）

この記事を読んでる人は、絶対そのようなプレイをしていないと信じています。ただ、自分にその気がなくても、相手を不快にさせるプレイをしていることがよくあります。もう一度、自分の対戦のスタイルを見直して、ゲーセンに向かいましょう。

●卍党の鉄拳師匠にハガキを書かずにはいられない今日の僕です。とはいったものの、何を書けばいいか考えていなかったうっかり者の僕でもあります。とりあえず、今日の３時限の現代文は自習でした。ついこの間、左踵落としを究めた私は、今、ドラゴンテイルの修行中であります。(中略)…って疲れたきたんでもう寝てていいですか？　だめですか？　だめなんですね？　じゃあ書きます。いい話……ネギを枕元に置いて寝ると(あの匂いで)安眠できるらしい。でも、僕ときたらニンニクと勘違いして、次の日の部屋がくっさいの(実話)……。

（千葉県　ソラ男パパ）

なかなか意味不明なお便りありがとう。いい壊れ具合です。その調子で投稿を続けてくださいな。

(東京都　ティッシュボカンさん)イカしたロウのイラスト。なぜかはわからないが、妖しい邪気がこのイラストには眠っている。

(神奈川県　犬神はるさん)カワイイ鉄拳動物たち。でもゲームの中では凶暴なことこの上ない。しょせんはケモノか……。

(名無しのゴンベさん)表に「のせてくれ～」とＰＳ市役所のひしょさんが書いてあったから載せた。

(茨城県　まみこさん)キュートなミシェール。でもミシェールの羽って逆側じゃなかったっけ？

(兵庫県　前川正樹さん)クマゴローな(？)ヘイハチ。前作のころのワイルドなイメージに近いね。

(千葉県　いい仕事屋さん)珍しい硬派なヨシミツ。ヨシミツって左手だけでなく、左肩も外れてるんですかね？

(福島県　豊田せらさん)ポールって実はこんな奴なのか？　しかし、髪を下ろしたポールのハガキがかなり多いです、最近。

(神奈川県　みなと沙羅さん)酒の弱さは天下一品。グラス１杯で真っ赤になるので、誰がかかってきても無敵です(党首より)。

夏休みだ!! 各地のゲーセンに遠征しよう!!

ＰＳ版が発売したことによって、ゲーセンでも再び鉄拳２が盛り上がっている。そして今は夏休みってこともあるので、各地に遠征するしかない!! ということで、こちらに集められた情報から、鉄拳２の大会を載せてみた。東京がほとんどで地方の人には申し訳ないが、夏休みを利用して遊びに行ってみよう。もしかしたら卍党もどこかに乱入するかも？ ちなみに「３on３」とは３人のチームでの対戦。エントリー時は注意しよう。

また、お店によってはエントリーがその前に締め切っていることや、参加費が必要な場合がある。電話で前もって、日時や確認しておくのも手だ（その際は最低限の電話マナーは守ること）。

右の表には載っていないが、８月３日には新宿プレイマックスで「卍党に挑戦しよう」という、超アルティメットなバトルが開催される。くわしくは右の記事を参照。

プレイマックス3on3大会で優勝した卍党。左から党首、松井、助っ人の林田。

各店舗大会スケジュール

●新宿プレイマックス（東京都：03-3342-2071）
「鉄拳２生ランキング決定戦」予選7/28、8/４、10、18
決勝大会８/25　すべて15：00〜
「第３回プレイマックス杯鉄拳２　３ON３」8/17　16：00〜
「風神拳のない土曜日」８／31　15：00〜

●プレイシティキャロット早稲田店（東京都：03-3202-0299）
「第６回鉄拳２大会」８/3　18：00〜

●GAME IN WHAT'S（東京都：0423-92-3617）
「ラストサマー鉄拳２　３ON３」8/31　※時間は電話で確認

●AMUSEMENT PLAZA KID'S（東京都：03-3993-3662）
「鉄拳２大会」毎週金曜日　21：00〜

●U-FACTORY in TOYOTA（愛知県：0565-35-4111）
毎月第２土曜日　0：30〜

※電話で場所や時間を確認する場合、マナーを守りましょう

今月のトランポリンコンボ

途中は省略。浮かせ技からの左パンチ、そして早めに鬼神拳を出して当てよう。

ちょっと歩いて左パンチ。やはり高めに当てるのが理想。ここから軽くステップインして……。

裏旋空刃脚を当てる。ここの当て方は微妙で、できるだけ低い位置で当たるようにしよう。

１発目が高い位置だと、２発目は相手が浮きすぎて届かなくなる。これを入れてから……。

破砕蹴で締め。これで120くらいのダメージを与えることができる。難しいのに報われない？

まずは浮かせ技で相手を宙に打ち上げる。ここからがトランポリンコンボの始まりね。

いきなり岩石割り。宙から落ちてきてバウンド状態になった敵を叩き、浮かせる。

そして崩拳のレバー入力ですべる。そして相手に近づいたところで右キックを押そう。

その立ち上がり途中右キックでバウンドを拾う。これで敵は再び浮き上がる。

最後にレバー入力からすばやく崩拳。とどめにもう一度岩石割りを当てることができる。

まずはヘイハチのトランポリンコンボから。千葉県の大戸島さんごさんの投稿で、浮かせ技（右アッパー、鬼神拳など）〜左パンチ〜雷神拳〜左パンチ〜裏旋空刃脚〜破砕蹴というコンボ。意外に決めるのが難しいコンボだ。コツはやはり前進すること。１発当ててから軽くステップイン……を繰り返してできるだけ敵と離れないようにしよう。次はポール。東京都の平山優介さんから。浮かせ技（右アッパー、右天脚など）→岩石割り→すべり右キック→崩拳→岩石割りというコンボ。岩石割りをバウンドで当てて浮かせるのが新鮮なコンボです。これも相手を浮かせたら、急いで近づいて岩石割りをするのがポイント。そして、崩拳のレバー入力でのすべりはできるだけ遅らせないと決まらないので注意。

新宿プレイマックスで卍党と対戦!!

鉄拳が宇宙一熱い店、新宿プレイマックス。大会も定期的に行い、その熱さは今なお健在。そのプレイマックスで８月３日、今まで卍党に挑んできた挑戦者たちを、まとめて引き受けることにした。ゴングは15時。地図は右に載せておいたので、みんな、ぜひ来てくれ。岩手の最狂メンバーたち、ロデム共産党、神奈川県の鈴木クン、千葉県の今泉クン、北国の鉄拳小僧、東京都の関谷クン、岩手じゅんクン、Ａ.Ｋ47、ほか大勢のみんな、かかってこい！

また、このプレイマックスでは、毎週のように鉄拳２大会を行っている。そちらも要チェックだ！

NOëL
ノエル

■パイオニアLDC■アタッチメント・ソフトウェア■7月26日発売■6,800円(2枚組)■メモリーカード(1)■マウス対応

Vol.1 3人の女子校生たちと、テレビ電話で会話を楽しむだけというまったく新しいソフト。今回は、彼女たち3人の性格分析と、ビジュアルメールのもらい方、ネットワークエージェントの詳しい使用方法などを解説していく。

会話を上手に運ぶ方法

女の子との会話が始まると、以前から解説しているように、画面左下に会話ボールという球体が現れる。これを選択することで相手に反応が伝わり、会話内容も変わってくるのだ。では、いつ会話ボールを送れば、一番効率が良いか。

実は、彼女たちが話をしている最中ならば、ほぼいつでも会話ボールが使用可能なのである。

つまり、連続してボールを使用すれば、次から次へと話をしてくれるのだ。もっともスムーズに受け付けられるのは会話の切れ目だが、タイミングを誤って、相手がしゃべり出す瞬間にぶつけてしまうと、無視されてしまう場合が多い。

最初に会話できるのは清水代歩だけである。その後、2人が登場。

選ぶ話題によって、反応も変わる。何も話しかけないと、つまらない顔をしてしまう。

話をしている間に、次の会話ボールを選択する。ちなみに、同じ会話ボールを選ぶにしても、それを投げる順序によって展開が変わることもある。

特別ふろく 女の子たちと出会う年のカレンダー

ここにあるカレンダーは、このゲームのスタートからラストまでを綴ってある。プレイ中は曜日が表示されないので、これを参考にして、彼女たちのスケジュールを把握しよう。

9月	25	26	27	28	29	30
	水	木	金	土	日	月

©1996 PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED.

清水代歩の特徴

明朗快活で楽天的。でも悩み多き年頃。

明るく活発で、自由奔放。物事をあまり気にせず楽天的である。

会話内容は、クラスの友人のことから家族、学校周辺のことまでさまざま。一般的な女子高生として、多感でメランコリックなスタンスを貫いている。週に1～2回バイトをしていて、週末には姉が部屋に泊まりに来ることが多い。

明るい会話の中でときおり見せる本音を聞き逃さないように。

岡野由香の特徴

ボーイッシュ。メカ好きは意気投合!?

パソコン・メカニック関係に精通しており、会話ではその方面の内容が多い。生活もそれに終始しているからか、女性的な言葉遣いはせず、プレイヤーの前であられもない姿をしても平気でいる。

彼女もバイトで不在の日があるが、それ以外でも回線を使用しているらしく、週に会話できる回数も少ない。しかし、趣味の話で盛り上がるには、もってこいの相手。

佐野倉恵壬の特徴

しおらしさも本当の心の裏返し……。

3人の中では、1番最後に通信ができるようになる。陸上部に所属するスプリンター。ほかの2人と一緒にいると明るいが、プレイヤーの前では、内気で控えめな態度をとる。会話も、言葉を選んで話しているかのようだ。

自分を主張しようとせず、ほかの2人に華を持たせるタイプにも思えるが、それも裏返せばプレイヤーを気にしている証拠か。

10月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木

ビジュアルメールを楽しむ

彼女たちと会話を続けていると、展開によって、ビジュアルメールという一種の手紙が届く。

最初に見ることができるのは、夏にプレイヤーと彼女たちが出会ったときのもの。このほか、彼女たちの学校で行われた体育祭や、3人で遊園地にいったものなどが届いてくる。ほかにも色々あるのだが、ここでは11月までに届くものの中から2つを紹介する。

ちなみに、同じタイトルのビジュアルメールでも、内容に若干違いがあるものも存在する。これらを見るには、彼女たちと上手に会話していくことが重要となるのだ。

体育祭のリレーで代歩と恵壬が対決

体育祭のビジュアルメールでは、彼女たちの活躍を見ることができる。中には、突然のアクシデントもあるが……。それは見てのお楽しみだ。

遊園地で中間テストの打ち上げ

ジェットコースターで、由香がダウン。しかし、恵壬は平気のようだ。これは、観覧車で黄昏の街を眺めているシーン。

データベースを活用する

ネットワークエージェントは、広域ネットワークの中へ端末を繋いで情報を入手するモード。

データの収集は、キューブ上にあるプログラムアイコンから項目を選んで行う。

ただし、得られる情報の中には、その話題について会話を交わすことで初めて入手可能になねものや、ある一定期間しか入手できないものも少なくない。中には、「代歩のノート」などのように、ときおり更新されるものもある。

そうして入手した情報（静止画像と文章）は、このモードに来れば、いつでも見ることができる。

日頃の会話の展開により、少しずつ情報は増えていく。それらを探し出すのも楽しみのひとつである。

彼女たちの住む、臨海副都心の情報も入手可能。海上に構築された、モデル都市である。

由香は、1番ネットワークに精通しているためか、自分のホームページを持っている。

代歩の秘密のノート。絵日記のような感じだが、何が描いてあるのか⁉

ノートの中を少し拝見。この前の遊園地での出来事が描いてあった。この先も描き足される⁉

11月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土

SAMPLE PLAY

彼女たちとの共有時間を追う

ここでは、彼女たちとの交際がどのようにして展開していくかを、11月上旬までの、1プレイを例にとって紹介していく。このプレイで、彼女たちとの会話の、ひとつの進め方が解ってもらえれば幸いである。

また、通信をする際は、その通話時間にも注意してもらいたい。どういう意味かといえば、あまり頻繁に通信をしていると、1カ月分に定められた通信費が月半ばでなくなってしまうことがあるからだ。3人と手広く浅く付き合うか、1人に絞るかはプレイヤーしだいだ。

1日に1回以上通信しても、あまり意味はない。右のような場合は、翌日に時間を進めてから通信しよう。

彼女たちが通信回線を使っていたり、外出していると、留守番通信が流れる。通常通信とは左上のマークで見分けがつく。

9月夏の思い出とともに

夏のリゾート地で出会った女の子から、ビジュアルメールが届いた。そこには、夏の日差しの中で遊ぶ彼女と、その友達が映っていた。

それと同時に、本人の清水代歩からビジュアルフォンがかかって来た。学校の制服を着た彼女は、メールの中の水着姿の彼女とは少し違った感じがした。話を聞くと、どうやら、コンピュータマニアの友達と一緒に、俺のIDを探し出したようだ。

忘れてたとは言わないが、意外な話相手が突然俺にできた。

天心爛漫な代歩との会話は、テンポよく進む。まず最初は、練習のつもりで会話ボールを使用していこう。

最初のビジュアルメールは、オープニングにもなっているムービー。これが彼女たちとの出会いだった……。

10月3人の体育祭

代歩と一緒にいた2人の友達にも、よくビジュアルフォンをかけるようになった。ひとりは俺のIDを探し当てた張本人、由香。もうひとりは、少し控え目な恵壬という女の子だ。どちらも、代歩とはまた違った性格なので、全員と話を合わせるのは少し難しい。男としては、3人もの女の子と話ができて相当幸せな状態と言えるのだろうが、正直、話し疲れる。また、彼女たちは同じ高校へ通っているので、学校行事の話題なども同じ。でも、それぞれ違った観点から物を見てておもしろい。

由香のポーズは、こちらを意識していないのだろうか。何とも危うい。

見上げる感じで話しかける恵壬。もの静かでおとなしい女の子である。

11月そして修学旅行へ…

3人とも、話をすれば文化祭のことばかりだ。それぞれの話を聞いてみると、3人ともそれなりに楽しみにしているらしい。

文化祭が終わるのを見計らって、代歩にビジュアルフォンをかけると、模擬店の裏話をしてくれた。由香が撮ったビジュアルメールを送ってくれると言うので、楽しみに待つ。

文化祭が終わったばかりというのに、今度は修学旅行だという。

旅行直前に代歩と話したら、何かいつもと少し違う感じがした……。

文化祭や修学旅行など、学校行事が満載の月。彼女たちも、うれしさで心なしか饒舌になっているようだ。

12月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火

リトルビッグアドベンチャー

■EAV■アクションアドベンチャー■7月19日発売■5,800円■メモリーカード対応

Vol.1　母なる惑星トゥインサンを滅亡から救うために、ファンフロック博士を倒すために、そして愛する恋人を守るために、自らの運命と戦っていく主人公トゥインセン。彼自身も想像できない壮大な冒険が今、幕を開ける。

惑星トゥインサンは暴君、ファンフロック博士によって完全に支配されていた。反抗する人間は容赦無く捕らえられ、主人公のトゥインセンもシタデル島の収容所にいた。彼が捕まったのは、博士によって信仰を禁じられた女神センデルからこの星を救えというメッセージを受け取ったから。博士を倒すことを決意したトゥインセンは刑務所を脱走する。

このゲームは、操作が多少難しいので慣れないうちは苦労するが、それ以上に物語の壮大さに圧倒される。今回は序盤の2つの島を展開にそって攻略していく。

クローバーは重要アイテム

クローバーはトゥインセンのライフを増やしてくれるアイテム。マップ上に隠されているクローバーの箱を取って、箱の中にクローバーを補充することでライフを持続できる。クローバーは特定の敵が持っていることが多い。

ライフを増やしてくれるありがたいアイテムだ。

シタデル島

女神センデルから夢の中でメッセージを受け取ったことで博士に捕まってしまったトゥインセン。不思議な夢の謎を解き明かし、自分がなぜ博士に捕まったのかを知るために刑務所から脱走する。彼に未来はあるのか?

1 刑務所を脱走して自宅へ向かえ!

看守を素早く倒さないと再度牢屋に放り込まれる。

ゾーイの忠告を聞いて急いで奥の部屋に隠れよう。

トゥインセンは牢屋に捕まっているので、脱走するときは看守に見つかる前に倒してしまうこと。見つかると、牢屋へ逆戻りだ。

入手アイテム

ホロマップ
全体マップを表示でき、島ごとの大まかな場所も表示することができる。

IDカード
トゥインセンの身分証明書。安易に見せてしまうと捕まるので注意。

2 マジックボールで敵をなぎ倒せ!

刑務所を脱走してゾーイと自宅にいると、博士の配下が追ってくる。彼女とともにトゥインセンも捕まったときは、最初と同じように脱走して家まで戻ってこよう。今度は家の前には敵が待ち伏せているので、山の上の裏口から家の中に入り、マジックボールとチュニックを手に入れる。彼女と一緒には捕まらず奥の部屋に隠れていた場合はこのまま手に入れればいい。

家の中のカギのかかった扉は開けられない。また自宅の近くの洞窟の怪しげな空間も今は関係ない。

マジックボールは乱発すると命中率が悪くなる。

入手アイテム

マジックボール
遠距離攻撃ができる武器。命中率が下がる前に魔法の壺で回復しよう。

チュニック
マジックボールの魔力をたくわえておくことができるスグレモノの服。

3 情報提供と引き替えに金を要求

有力な情報にたった10キャッシュだ。ケチるな。

ゾーイの行方について情報を集めてみると、どうやら酒場で何か聞けそうだ。しかし、1階にいるマスターや客にゾーイの行き先を訪ねてみても何も知らない。2階にあがって、端の席で酒を飲んでいるグロボ族の男に話しかけてみよう。1杯おごると、どうやら彼女は港からどこかの島に連れて行かれたことがわかる。彼女の無事を祈りつつ港へ急ごう。

4 彼女を追ってプリンシパル島へ

港に着いて船に乗ろうとしても、門が閉まっているうえ、船員が中に入れてくれない。どうやらチケットがないと中に入れてくれないらしい。だがチケット売場にいってチケットを買おうとすると脱走犯ということがばれて、博士の配下が現れて殺されてしまう。何とかチケットを手に入れるべく近くにいる人たちに話しかけてみると、荷物の整理ができなくて困っている船員がいるので、彼に代わって整理してあげよう。そうすれば彼がチケットをくれる。これで船に乗れるようになる。

木箱の数は4つだけ。サクサク終わらせよう。

遠距離からマジックボールで攻撃を仕掛けよう。

彼女の行き先は誰も知らないらしい。とりあえずプリンシパル島へ急げ。

©1994—1995 Adelin Software International. All Rights reserved. Relentless is a trademark of Adelin Software International.

プリンシパル島

冒険の舞台はプリンシパル島へ移る。一体彼女はどこへ連れ去られたのだろうか？　女神センデルの伝説もからみ、ファンフロック博士の脅威はますます強くなってくる。果たしてトゥインセンは恋人と出会える日はくるのか？

1 クローンを倒して勇気を見せろ！

船を下りたら、再び情報収集。この島はシタデル島より警備が厳しい。住人も博士を恐れて口を開かない。しかし、なかには博士に抵抗する人たちもいる。まずは博士の部下を１人袋叩きにしよう。

博士の配下になかなか逆らえない住人たちだが…。

このクローンが倒しやすい。遠距離から攻撃だ。

博士に刃向かう住人たちの一団。頼りになるぞ。

2 町の奥へ潜り込め

住人たちから話しを聞いてみると、天文学者が彼女の行方について何か知っているらしい。住人たちの助けを借りて町の奥へ潜入だ。

洗面所で顔を洗うと、絵の後ろには隠し通路が。

このラビーバニーは敵をおびき寄せてくれる。

町の奥にいる住人。ポスターは役に立つ情報ではないので、無視しよう。

3 コイツが天文学者だ

天文学者に会うと、ゾーイのことについての情報が入る。彼女は、博士によって信仰を禁じられた女神センデルの伝説と関係があるため、捕らえられているという。天文学者はトゥインセンに、ブルーガ港の友達を紹介してくれる。

彼女は博士にとって重要人物らしい。

4 司書はワガママ

天文学者に指示され図書館に行き、司書と話すと、この町の水をおいしい水にしてくれたら目的の本を見せてくれるという。これはシタデル島のシロップの瓶で解決する。瓶については、この島の道具屋で聞こう。あと、図書館では聖なる水の話も聞いておくこと。

5 シロップの瓶はシタデル島に

チケットは券売所で買う。交換条件をだされるが仕方がない。シタデル島に渡り、ドラッグストアでシロップの瓶を手に入れよう。帰りは、荷物の整理に困っていた船員に会って、チケットを売ってもらい、プリンシパル島に戻ろう。

通報しない代わりにチケットの値段を上げてくる。

これ以前にここを訪れても瓶は手に入らない。

入手アイテム
シロップの瓶
プリンシパル島の町の水をおいしい水に変えるために必要なアイテム。

6 給水塔へはバイクで移動

町の水をおいしい水に変えるために給水塔に行くのだが、給水塔にはバイクでしか行くことができない。バイクを動かすにはガソリンが必要なので、町の道具屋であらかじめ買っておこう。ガソリンはブルーガ港に行くときにも必要になる。給水塔には敵はいない。

ガソリンがなければバイクは動かせないので注意。

シロップの瓶を入れると濁った水が赤い色に。

入手必須アイテム
ガソリン
いくつかのに乗り物を動かすのに必要なアイテム。30キャッシュで10個。

7 砂漠に隠された伝説の秘密とは？

図書館で司書と話すと、本を見せてくれる。そこで、伝説の秘密を解くカギがホワイトリーフ砂漠に隠されていることがわかる。砂漠へはブルーガ港から行く。港まではバギーで移動するのだが、バギーがあるところは敵の攻撃が激しい。戦わず一気に駆け抜けよう。

色が赤かったのはチェリー味だったからなのか。

男からレッドカードの情報を聞くのを忘れるな。

この船頭もしっかり金は取ってくる。

トゥインセンの冒険はまだまだ続く…

Discworld
ディスクワールド

■メディアエンターテイメント／HAMLET（博報堂）■アドベンチャー■7月5日発売■5,800円■メモリーカード（8）■マウス対応

Vol.1　不思議な世界"ディスクワールド"に現れたドラゴン退治に行く羽目になった魔法大学の落ちこぼれ、リンスウインド。今回は限りなく頼りない彼の冒険に必要なアイテムをはじめ、物語の大筋を一気に公開。まずは全体の把握から……。

ACT.I　ドラゴン探知機の材料集め

最初は町のどこかに潜むドラゴンを探し出すための探知機作り。図書館で借りた本によれば、探知機には５つの材料が必要だ。すべての材料が見つかったら、学長に渡して探知機を作ってもらう必要があるが、ドラゴンの集めた黄金に目がくらんだ学長は、なんと、がんばったリンスウィンドをお払い箱にしようとしてくる！

そこで自分も黄金が欲しいリンスウインドは探知機を盗み、単身ドラゴンの巣へ。ようやく黄金を手に入れたと思ったら、いよいよドラゴンの登場だ！　ところが、彼（彼女？）は意外な告白を……。

杖
魔法使いが横を向く隙にホウキとすり替えよう。

ドラゴンの息
塔に鏡をかけておくとドラゴンが息を吹きかける。

無限誘導コイル
レディを言いくるめてパーマを止めさせること。

小鬼
小鬼はミミズが好きらしい。露店で手に入れよう。

フライパン
パンケーキを上空でキャッチしてコックを挑発。

ACT.II　絶対失敗しないドラゴン"消去法"とは？

ドラゴンの話によると、彼は悪の秘密結社に召喚され、彼らに操られているらしい。ということは、秘密結社の呪縛からドラゴンを解放すればいいのだ！　ドラゴンを呪縛から解放するには、結社のメンバーがもつ金の装飾品を奪えばいい。というわけで、過去への扉・Ｌスペースを利用してドラゴン召喚の儀式の行われた昨夜に向かい、そこに集まっている怪しい面々の金製品を奪ってしまおう。

さて、これでドラゴンもおとなしくなる……と思ったリンスウインドだが、今度はドラゴンが結社のメンバーに復讐すると言い出した。しかもリンスウインドにまで（！）。こいつは完璧な逆恨みだが、このままではリンスウインドの命が危ない！　今度こそ、完全にドラゴンを消滅させなければ……。

Ｌスペースは図書館の奥にある。黄金のバナナと引き換えにすれば、図書館員に開けてもらえるのだ。

泥棒の後をつければ結社のアジトに来ることができるが、中に入るには黒いローブに身を包み、合言葉を言わなければならない。

秘密結社の証 ～6つの金の装飾品～

くみとり人の金歯
ニヤッと笑うとキラキラ光る金歯。甘い物好きな彼にドーナツをあげて虫歯にさせよう。後は歯医者で歯を抜いてしまえば……。

石工の金のこて
ズボンに隠されてしまったこてを盗みとる技術を覚えなければならない。まず、ストリートキッズ（ヒトデ）に話を聞いてみよう。

道化の金の帽子
きれい好きな道化は自分のお風呂を持っている。風呂に入るときは当然、帽子を脱ぐわけだ。邪魔なチャッキーは黙らせておこう。

泥棒の金の鍵
暗がりの泥棒の家を訪ねるには、ハシゴが必要。しかしハシゴを掛けると音がするのでばれてしまう。意外なものが消音装置になる。

煙突掃除人の金のブラシ
錬金術師の家の煙突を詰まらせて、横丁で働く煙突掃除人をおびき寄せたら、少々荒っぽいようだが、下から吹っ飛ばしてしまおう。

魚屋の金のバックル
魚屋がトイレに行った時が狙い目。たしか下剤になるものがあった。さらに、魚屋が抵抗しないよう便器にしばりつけられれば完璧だ。

Discworld TM Published under license from Psygnosis Limited by Media Entertainment Inc/Hakuhodo Inc. ©1996 TWC Ltd. Discworld is a trademark of Terry Pratchett All rights reserved
illustration ©1995 Josh kirby

ドラゴン、消滅!?

ドラゴンを消すには、召喚の事実をなかったことにすればいい、というわけで、リンスウインドは召喚の本と別の本をすり替え、ついにドラゴンを完全に消すことに成功する。しかし、人々は彼の功績にまるで取り合ってくれない。そう、ドラゴンが現れた事実自体も消えてしまったのだから……。

召喚の書が盗まれる前に、本の表紙を入れ替えれば作戦成功。

誰かがその存在を信じる時のみ存在するドラゴン。リンスウインドが「ドラゴンは絶対いた！」と叫んだばかりに…。

ACT.Ⅲ 英雄の条件

ドラゴンの存在を思いっきり肯定することで、結局ドラゴンを復活させてしまったリンスウインド。ドラゴン退治は彼の責任であると言い渡されてしまう。このままでは勝てる見込みは100万にひとつ。さてどうしたものか……。

一方、街の人々の間では、どんな英雄がドラゴンを倒すかという話題でもちきり。英雄にふさわしい装備について情報を集めたら、街の門の守衛に、その装備をした時にドラゴンを倒せる確率を計算してもらおう。100万ポイントになる組み合わせがわかったら、それぞれの装備を探しに出かけよう。少なくとも、これで英雄の条件は満たしたことになる！

情報を得るたび、着せ替えウィンドウが開く。アイテム数は最大8つだが、100万ポイントに必要なのはその中の6つだけだ。

広場にいる女戦士は役に立つ情報をたくさん知っている。リンスウインドより、よっぽど頼りになりそうな感じだ。

100万パワーになる組み合わせ

口ひげ
ロバの尻尾で付けひげを作る。暗殺者に手伝ってもらうことになる。

呪文
やっぱり魔法の呪文くらい唱えないと。図書館ですぐに見つかる。

あざ
英雄が生まれながらに持つというあざ。刺青で代用するが、痛そう！

剣
英雄の剣はチンといい音で鳴るらしい。剣は人形に仕込まれているが…。

迷彩
映画「ランボー」のような化粧のこと。要は顔に何か塗ればいいのだ。

お守り
オフラー寺院にまつられている宝石は由緒正しくって効果ありそう。

ACT.Ⅳ 最後に勝つものは……

装備をすべて集めたら、いよいよドラゴンとの一騎打ち。広場にはテニスの試合かなんかを見るように、みんな集まっている。しかもドラゴンに捧げる乙女(？)まで、岩に縛られている。

ところが勝負はなかなか決まらず、後日に持ち越されることに。このままではダメだ、もっと強力な武器を探さないと……。ドラゴンの吐く炎に、こちらもM16で対抗してやれ！　といってもそれは銃ではなく、沼ドラゴンのマンボ16世のこと(！)。大きさも手頃な感じなので、後はマンボの好きな燃料をたっぷり補充すればよい。

そしてついに再戦──。しかしマンボの調子が悪い。こうなったら手当たり次第アイテムを使え！

ゲーム中、なぜか重要な役を演じるカスタードクリーム。中でも、食べた後最初に見た人を好きにさせてしまうという〝魔女のカスタード〟を最後にドラゴンに投げつけると、意外なエンディングが……。

さらにくわしい攻略は次号(8月9日発売号)のエンディングエキスプレスで！

親手寫嘅記録
卯724-辛：夏//Kowloonet

KOWLOONET上に残された夏先生の手記。
初めて陰界へ足を踏み入れる君にとって、
この賢者の才知は大きな武器となる……。

九龍風水傳序説～夏先生の遺言～

ID＊＊＊卯724-辛：夏
＊＊＊＊＊＊＊＊＊已接通
受理編號＿＿000-11964
讀過的電子郵件會自動削除

kn 九龍網噹公司 Kowloonet

やがて来る君にこれを残そう 其ノ七 クーロネット

君が、いかに有能な風水師であるにせよ、この陰界の九龍で手がかりを見つけることは容易ではない。表だって、君に手を貸そうという人間が現れない限りな。

だが、ひとつだけ、情報を集める方法がある。それは、クーロネットを利用するということなんだ。

このネットワークは、実に不思議な存在でな。ネットが誕生した当初は、主にカラオケ用に音楽を放送しておったが、いつのまにかそれぞれの店が広告を出すようになり、やがては生体通信という恐ろしい機能まで持つようになったのだよ。

君はまず、どこかでアクセスカードを手に入れる必要がある。これがないと、普通はネットにアクセスできないからな。カードを手に入れたら、君宛にメールが来ているかどうか、確認することだ。といっても、君はこの九龍に住んでいるわけではないから、メールはあくまで君が手に入れたカードの持ち主宛に来ているということだ。そう、他人宛のメールを盗み読みすることになるが、それくらいのことでもしない限り、必要な情報など得られないんだよ。メールの送り主は、「君」であることなど知らずに、いろいろと語りかけてくれるだろう。ただし、ネットの連中は勘が働くからな、いつまでも他人を装うことはできないぞ。

以前、双子について、君にいろいろと話をしたと思うが、ネットを使っている連中というのは、その双子たちなんだ。正しくは、スネークの下で、双子だけが持ちうる特殊な力、鳴力（ミンリー）の訓練をしている連中なんだ。彼らは、彼らだけが利用できる「リゾーム」というコーナーで、連絡を取り合っているんだ。そのため、彼らのことを、リゾームの会員、あるいは単に会員と呼ぶこともあるが、いずれにせよスネークの指導の下にいることだけは間違いないからな。注意するに越したことはない。

冒頭で生体通信について触れたが、リゾームの会員たちは、この生体通信を使って鳴力を送っている。どこかで、その力を集めているという話だが……それ以上のことは、なにも分からんのだよ。ただ、生体通信は、人の心の裏側を引きずり出すような、不思議な幻覚作用がある。まるで、麻薬のようなもので、鳴力を持たない人間がこれを続けると、やがては心と体が分離してしまい、妄人（ワンニン）になることもあるんだ。現に、これまでに多くの若者が犠牲になった。よほどの精神力がない限り、生体通信などに興味を持たぬほうが身のためだ。ただ、誰かが生体通信を使って君に働きかけてきた場合は、やむなく使わざるを得ないだろう。その時は、いいか、余計なことは一切考えないこと。とりわけ、疑念や恐怖といった感情は、心に影を落とし、邪気に憑かれやすくなる。そうなれば、君は瞬時にして妄人になってしまうだろう。何も考えない、それが肝心だよ。

さて、君がクーロネットを使って、最も重宝するのは電子メールだろうが、他にもデータベースや案内屋といったサービスが提供されている。ただ、データベースは、ほとんど双子屋の宣伝に利用されていて、今やアクセスする者などいないありさまだよ。もっとも、君が来るときには、君を送り込む最高風水会議が、新たに彼らのネットワークとリンクしているかもしれないが……もうひとつ、データベースの中に、「信箱」という名前のスペースがあるが、これは個人の日記を書き記すところだ。運よく、君がカードを手に入れた場合、そのカードの持ち主が何かしらの、人には知られたくないことをしたためていることだろう。いやはや、またしても覗き見か……こんなことを奨励するつもりはないのだが、そうでもしない限り、君にとって必要な情報は手に入らない。なにせ、ここにある情報といえば、双子セミナーがいつ催されるかとか、その類の話ばかりだからな。欲しい情報は、根気よく見つけるしかないんだよ。

今日のところは私も疲れたので、このくらいにさせてもらうよ。

卯724-辛：夏

© Sony Music Entertainment (Japan)Inc.

ネットワーク上に構築されたもう一つの陰界

陰界の九龍城に住む者たちが利用している通信手段、クーロネット。陰界の住人ではない者が利用するなら、アクセスカードを入手する必要があるが、その努力に報いるだけの情報が得られるはずである。

カードを入手したら、街角の端末からアクセス。するとカードのＩＤが表示されたトップメニューが現れる。複数のＩＤカードを所持している場合は、その数だけＩＤが表示されるので、アクセスしたいＩＤを選択して、メインメニューに入ることができる。画面右にある「U/LOAD」「D/LOAD」はゲームのセーブとロードに使うので、カードがなくても使用できる。また、選択したＩＤにメールが届いているかどうかは、電子郵便のところにアテンションマークが出て知らせてくれる。

メインメニューに入ると、派手なアイコンが並んでいる。順に紹介していこう。

まず、最も利用頻度が高い電子メールは、その名のとおり文字による通信だが、よく考えてみてほしい。キミが持っているＩＤは、他人のものである。そう、他人宛のメールを勝手に盗み見るということができるのである。

データベースは下の説明を読んでもらうとして、案内屋の説明をしておこう。写真では選択され、「多謝」となっている部分だ。ここでは、ダンジョンを安全に（？）進むのに不可欠なクーロンズ・ナビを雇うことができる。以前に何度か紹介している４人のナビだ。

右上は会員同士がおしゃべりするチャットコーナー、ハッピーアワーはいかがわしい広告。そして右下にあるのは危険とされる生体通信のアイコンだ。なるべくなら使わないほうがいいが、だれかが通信してきたら……。

トップメニュー

端末にアクセスすると最初に表示される画面。アクセスカードを持っていれば、そのＩＤが表示される（複数の場合もあり）。画面の「U/LOAD」「D/LOAD」は、ゲーム自体のセーブ、ロードに使われる（ＩＤは不要）。

メインメニュー

ネット上のすべてのサービスが、アイコンになって並んでいるメインメニューの画面。ここでは案内屋を選択しており、「多謝（広東語でありがとうの意）」と表示されている。ちなみに案内屋は、クーロン・ナビを雇う場合などに利用することになる。

ポストのような街角のネット端末から、クーロネットにアクセスする。

データベースで陰界を知る

香港最高風水会議のデータベース。陰界の九龍城を冒険するための基本的な知識が得られる。

是空と呼ばれるレジスタンスのデータベース。陰界の九龍城で何が起きているかを知るために必要。

メインメニューからデータベースを選ぶとこの画面に。「信箱」とは日記のようなものだが……。

クーロネットは知識の宝庫である。特に陰界のことがわからない者にとっては、世界を知るうえで貴重な情報がこのデータベース群に残されている。

まず、香港最高風水会議が用意したデータベース。ここには陰界の基本的知識が、さまざまなジャンルごとにまとめられている。次に是空のデータベースだが、これはゲームの最初から利用することができない。現在、陰界で起こっている出来事が理解できる内容らしいのだが。

そして、右端にある「信箱」は、アクセスカードの所有者が書き残す日記のようなものが保存してある場所である。ということは、他人のアクセスカードを入手したら、その人の日記が読めるということになるのではないか……。そう簡単に手に入るわけではないが、貴重な情報源になりそうだ。

陰界の怪商売

造花や薬などの物品販売から、探偵社といったサービス業まで、怪しい広告が掲載されている。広告すべてが広東語のナレーション付き。ちなみに写真は豊胸屋の広告である。

TEXT／Nakaji Kimura(SME)　PICT／Kouki Inoue, HIJIRI TAKETOMI(SME)

ライター・編集者が掘り出したモノを紹介します

PS 青空市場

Vol.8

シヴィライゼーション ～新・世界七大文明～

■アスミック■シミュレーション■'96年4月26日発売■5,800円■メモリカード(5～6)

偉大な制作者が作った偉大なるシミュレーション

その名前だけで購入を決めた天才制作者、シド・マイヤー

映画ならスピルバーグ、仮想戦記小説ならトム・クランシーや佐藤大輔氏というように、名前だけで購入意欲をわかせる天才は、どの業界にも存在する。ある人が僕に「努力に勝る天才なし、というけど、本当の天才には秀才が百人束になったってかなわないのさ」と語ったことがあったが、彼らの作品を手に取るたびにその言葉が思い起こされる。

ゲーム業界なら「シム」シリーズのウィル・ライト、「ウィザードリィ」のロバート・ウッドヘッド、「ウルティマ」のロード・ブリティッシュ、国内だと「ドラクエ」シリーズの堀井雄二氏あたりがそれにあたる。そして、シミュレーションゲーム好きな僕にとってそれらの「天才」のリストにどうしても欠かせない人物がいる。それが「シヴィライゼーション」を制作したシド・マイヤーだ。

彼の作品に初めて出会ったのはもう何年も前になる。パソコン版「パイレーツ／(※1)」がそれだ。はじめはちゃちなグラフィックと日本人の感覚には合わないようなゲームシステムを見て、半ば投げやりでプレーしていたものの、あっという間にそのとりこになってしまった。昼夜を問わず遊びまくってしまったのはいうまでもない。そのときから、僕は彼のゲームのファンにもなってしまったのだ。

シド・マイヤーが作るゲームは次々に発売され、そのたびに僕を睡眠不足におとしいれた。「レイルロード・タイクーン(※2)」もそうだし、「シヴィライゼーション」もまたしかり、である。PS版の「シヴィ～」が出たときも、「すでにパソコンで死ぬほど遊んでいたのだから、わざわざPSで遊ぶ必要はない」と思っていたものの、発売日当日に購入し、ついつい見た目とプレイ感覚の新鮮味から遊び倒してしまった。よほど気に入ったゲームでないと、こんなことはない。

※1「**パイレーツ／**」：大航海時代にカリブ海で横行した海賊のリーダーとなり、海賊行為を行って荒稼ぎするゲーム。ほかに結婚相手を見つけたり宝物を探したり、生き別れの兄弟を探すなど、さまざまな海賊生活を楽しめる。ゲーム機ではジェネシス(メガドライブのアメリカ版)で発売済み。どこかPSに移植してくれないかな～？

※2「**レイルロード・タイクーン**」：アメリカ開拓時代の鉄道会社の社長になって、ライバル会社と競争しながら路線を広げていく、鉄道会社運営シミュレーション。地域との密着性が「A列車で行こう4」より高い。続編となる「トランスポート・タイクーン」のPS版が、伊藤忠から発売予定。

彼のゲームには独特の奥深さと反復性がある

シド・マイヤーが作ったシミュレーションゲームは、すべて高度で複雑な仕組みが施され、かつそれを感じさせないような難易度に仕上げられている。たとえば「シヴィ～」の公害の要素。説明書の表記を見たりプレイの感覚では「工場が出来たり人口が増えると公害が多くなるんだな」ということが分かる。普通に遊ぶ範囲ではこれで十分納得いくし、特に問題はない。だがじっくりとやりこむ人が遊んでみると、当誌で過去に掲載されたような、しっかりとした裏付けと計算式の下にそれが生み出されているのが分かる。

遊んだ人の遊び方次第でいかようにも対応する。簡単なようで、これをゲーム化するのは結構難しい。難しい計算式ばかり表に出すと、初心者にはお手上げになってしまう。かといって例えばすべての結果をサイコロ1つで決めてしまうように単純化してしまうと、中級者以上にはすぐに飽きられてしまうのだ。

その絶妙なバランスが、まるで神が細工したかのように釣り合わされている。それがシド・マイヤーのゲームなのである。

そして彼が作ったゲームのもう一つの特徴として、「また遊んでみたい」と思わせる反復性がある。これはゲームの中にライバルがいて、そのライバルと戦いながら物事を構築していくという心地よい緊張感、そして自由度の高さや選択肢の多さからくる「無限の可能性」への、プレーヤーのチャレンジ精神がそうさせるのであろう。やはり「シヴィライゼーション」は天才が作った、偉大なるシミュレーションなのだ。

生年月日：1968年8月10日
職業：フリーライター
得意分野：シミュレーションゲーム(特に戦略系・歴史系・経営系を好む)
好きな物(事)：肉球、バニーガール、睡眠、資料収集

REVIEWER 猪野清秀

今年で10年目になるフリーライター。好きな分野に関してはとことん濃い記事を書くため、編集の頭を悩ますこと多し。資料の書籍が部屋を占拠したため、引っ越しを敢行。だが移転先で資料の入った箱がまだ30箱以上残っており、頭を抱えている(写真はイメージ)。この6月に「第二航空戦隊健在なり」(コスミックインターナショナル)で小説家としてのデビューも果たす。次はSLGのリプレイを元にした小説を書きたいと切望している。

6000年の長きに渡り文明を指揮せよ

このソフトでのプレイヤーの立場は「文明の指導者」。紀元前4000年の文明の興起から、西暦2000年(＋α)までの6000年もの間、文明の指導者として辣腕をふるわなくてはならない。こんな長生きをする人間はいないから、実際には「指導者の一族」というところか。

はじめは文明の興りである集落を表す開拓者ユニット1つに過ぎない文明も、1カ所に定住し都市を作ることによって、時間の流れと共に少しずつ規模が拡大していく。人口の増加は生産力の拡大をうながし、同時に新たな科学技術を文明にもたらしていく。そして技術の発展はさらなる生産力の向上と、富の増大という恩恵を与えてくれるのだ。

クォータービューの地上に建ち並ぶ都市群。黒く表示されているのは未調査の部分。

各都市にはさまざまな公共施設を建築し、住民の生活を快適にしたり、生産力向上をうながせる。これらの建物も、技術の進歩がないと建築すらできない。

増えた人口は周囲への移民を生み、移民は新たな都市を作り出す。かくして文明の勢力範囲は広がり、都市の間で貿易も行われるようになる。鉄道技術が開発されて路線が敷かれれば、実際の鉄道発明後のイギリスがそうであったように、都市間の時間的距離は劇的に短くなり、爆発的な生産力の向上をもたらす。そう、プレイヤーはゲームを通じ、古代から中世、中世から近世、近世から現代に至る文明の成長過程をプレイの過程で実体験できるのである。

都市周辺に人を配置し、資源などを収穫。人は力でもある。

国家戦略とは、外交とは。自分なりの方針が絶対であり、すべてである

惑星上にはプレイヤー以外の文明も存在し、世界征服を狙って拡張を続けているから、いつかどこかで彼らと接触することになる。

彼らと出会ったとき、どう対応するか。それは文明の外交や国家戦略を一手に握っているプレイヤーの自由。国家財政と相談し他文明と仲良くするもよし、軍事力ですべてを叩きつぶすもよし、そして右手で握手し左手で相手を殴る準備を進めるのもよし。実際の国際政治で行われているさまざまな駆け引きを楽しめるだろう。

1国の指導者とは何を考え、実行すべきなのか。「シヴィ〜」はまさにリアリティに満ちた国家運営を体験できるゲームなのである。

ほかの文明との接触。相手指導者の性格などから、さまざまな態度を取ってくる。彼らにどう対応するかはプレイヤー次第。

文明の最終目標の一つに、宇宙船を建造し移民団を派遣するというものがある。国家の威信と財力をかけたプロジェクト。

バラエティーに富んだ軍事ユニット

重装歩兵

投石機

戦闘機

HI-TECHピックアップ――開拓者ユニット×2でスタート

ゲームスタート直後、プレイヤーは開拓者ユニット1つからスタートすることになる。このユニットを適切な場所に移動させて都市を建設することで、文明がスタートするわけだ。

だがごくまれに、最初から開拓者ユニットが2つ用意されていることがある。こんな状況でゲームをスタートできれば、文明の発達スピードはかなり速まるだろう。1つを都市にし、もう1つを都市周辺の開拓にあててもいい。あるいは2つとも都市にしてもかまわない。とにかく、ほかの文明と比較してもかなり有利な立場で開発ができるのである。

開拓者ユニットが2つでスタートする状況は、選択した難易度が低いときに多くあるようだ。また、ヨーロッパ周辺の文明を選択した方が可能性が多少高い気もする。時間と手間暇をかける覚悟があるのなら、開拓者ユニットが2つ登場するまで、何度もリセットと初期入力を繰り返そう。それだけの価値はあるはずだ。

開拓者ユニットがはじめから2つあれば、進化のスピードは速まり、他文明を出し抜くことができる。ぜひ実践してほしい。

©1996 MicroProse. All Rights Reserved. MicroProse is a division of Spectrum HoloByte, Inc.

洋芸館

「フラッシュバック」の続編と聞いて、え？ と思う人もいることだろう。そうそんなものが存在したのである。以前はムービーに使われていただけのポリゴンが堂々とメイン画面になっての登場だ。いや、技術の進歩とは大したものである。

FADE TO BLACK
フェード・トゥ・ブラック
■ElectronicArts■3D ACTION ADVENTURE■NOW ON SALE

海の向こうでは相変わらずSFが強い

別に日本でSFが弱いかっていうと、そうなんだろうな。最近日本でSFが売れたって話を聞かない。映画「GHOST IN THE SHELL」も国内より、海外のほうが話題になったような気がする。日本で売れるには、やっぱりキャラクターが大事なのだろうか。

そんな日本の事情はそっちのけで、海外ではSFが根強い。リアルなのがイイ。なって言っていても、半分はSFものだ。この「フェード・トゥ・ブラック」もそう。前からのゲームファンなら「フラッシュバック」というタイトルをご存知だろうか？　ちなみにそのストーリーはこうだ。

記憶を失い、土星の衛星タイタンの人工ジャングルで目を覚ましたコンラッドは、ホロキューブのメッセージに導かれ、やがて、自分の名前や自分の属する組織、そして、人類が異星人・モーフスの攻撃を受けていることを知る。その後、コンラッドは見事地球を救い、タイタンから脱出する。

とことん、ダークでメタリックなイメージ。それが変わらぬ人気の秘訣なのか？

前作の50年後。救われたはずの太陽系はモーフスたちの支配下にあった。この異星人に対する反抗組織に助け出されたコンラッドは、圧倒的な科学力と特異な生態を持つモーフスたちとの死闘を再び繰り返そうとしていた。

ゲームの節目では、ムービーが挿入される。いまやいく度となく繰り返されているパターンだが。こうしたムービーが節目となることでプレイヤーは気分一新できる大事な存在だ。「フェード・トゥ・ブラック」では、主に会話シーンがあてられることが多い。

©1995 Delphine Software International. Fade to Black, Flashback the Quest for identity, Delphine Software International, and Delphine International logos are trademarks of Delphine Software International. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts.

技術進歩で変わっていく外見 変わらないゲーム性

低温睡眠装置に入って眠っていたコンラッド（……エイリアンだね）は、50年後、いまや太陽系を支配してしまっていたモーフスたちに捕まってしまう。コンラッドの運命やいかに？

物語のほうは、このあとコナーと名乗る謎の人物が現れコンラッドの脱出の手引きをしてくれるのだが、「フラッシュバック」同様に、相変わらず予定調和ともいえるような偶然の行動の産物がコンラッドの命を救うことがある。右も左も分からぬまま、コンラッドになりきって、自分なりに状況を判断して進んでいく。「死んで学べ」といわんばかりのデストラップの数々。海外ゲームが難しいと言われるゆえんの最たる例がここにある。しかし、その難しさが、ひとつ謎を解いたときに、また一歩ゲームにはまっていくプレイヤーを作っていくのだ。

この一歩進んだときにさらなる一歩を踏みたくなる麻薬のようなゲーム性こそ、海外の面白いゲーム特有の持ち味だろう。謎解き中心のアドベンチャーやRPGはもちろん、アクションゲームでも、それは人をゲームジャンキーに仕立て上げていく、悪魔の甘露だ。ゲームの面白さを紹介するにあたって、3Dグラフィックがうんぬんとよくいうが、結局そのゲーム性に付随するものであることにかわりはない。そういった飾りを取り除いたときに、ゲーム性が残っていないもの、それはすでにゲームではない。

銃を構えると流れるように視点が変わり、こういった画面になる。

キラーマシーンやモーフスなど、さまざまな敵と対峙することになる。照準はある程度、自動的につけてくれるので、あとは連射するだけ。

背景はすべてポリゴン製。画面、ゲーム性ともに「バイオ ハザード」や「Over Blood」にも通じるところがある。

謎解きが難しいといっても、選択肢は割と限られている。5、6回試してだめなときは大抵他に手段がある。

上下の写真は同じシーンだが、ポリゴン故にキャラクターの動かしひとつで画面構成が変わってくる。これが海外ゲームのこだわり？

館の裏庭

サングラスというのは便利なもので、このゲームに登場する反抗組織の1人、コナーは、表情の変化が少なくすんでいる。また、コンラッドも、プレイヤーとイコールという設定のためか、後ろ姿ばかりであまり顔を見せない。その分、反抗組織のもう一人の重要人物であるサラの表情の変化が際立っている。

あるシーンのサラの表情の変化を追ってみた。D食のローラ同様、目や口の演技が冴える。

HI-TECH JUNKY COMPLETE Vol.32

通信対戦で熱くなる！ MTG2のハイテク決定版!!

モータートゥーングランプリ2　ソニー・コンピュータエンタテインメント

32bit■隠しゲーム＆キャラ＆コース

Presented by 遠藤弘毅（茨城県）

このハイテクを行うには２通りの方法がある。まずひとつはチャンピオンシップモードで優勝すること。イージーで優勝すると隠しキャラクターが、ノーマルだと隠しコースが出現するというようにクリアした時のレベルにより隠しコースが増えたり、隠しゲームが遊べるようになる。それぞれクリアするレベルとクリア後に出現する隠し要素は右下のリストに載せてある。Goodiesを見ればどの隠し要素が利用できるかわかるので確認しよう。隠しキャラと隠しコース以外はGoodiesの中に出てきたそれぞれの項目を選んで○ボタンを押せば、隠しゲームに行くことができる。隠しゲームの操作方法はそれぞれゲームを選んだ時に表示されるのでそちらを参考にしてほしい。

このように本当はチャンピオンシップモードで優勝した人のために用意されたごほうびのようなものだが、実はもうひとつの方法を使うとクリアしなくてもこのおまけを出すことができる。

その方法はGoodiesで左の上の段のリストを利用して左の下の段にあるリストにある４桁のパスワードを入力すればいい。たとえば隠しキャラクターを登場させるにはリストにある4e43というパスワードを入力すればいい。L1を押しながらセレクトボタンを押すと画面の左側に0004と表示される。同様にL1、L2とR1を押しながらセレクトボタンを押すと今度は004eとなる。つぎにL1を押しながらセレクトで04e4に、R1とR2を押しながらセレクトを押せば4e43になり、いままで????だったところの１番上に新たにExtra Charactersと表示されて隠しキャラクターのバニティ、チン・トン・シャン、ビリー・ザ・タフの３人の隠しキャラクターが使用可能になる。

KEY WORD それぞれのレベルでチャンピオンシップンモードを優勝するか、Goodies内でLRキーを押しながらセレクトを押していきパスワードを入力する。ただしRead MeはExpertレベルをクリアしないと出てこない。

●文字を入力するコマンド

1	R1	9	L2+R1
2	R2	a	L2+R2
3	R2+R1	b	L2+R2+R1
4	L1	c	L2+L1
5	L1+R1	d	L2+L1+R1
6	L1+R2	e	L2+L1+R2
7	L1+R2+R1	f	L2+L1+R2+R1
8	L2		

●パスワード一覧

4e43	隠しキャラクターの３台が使用可能になる。
4154	隠しコース５種類が使用可能になる。
5443	対戦戦車ゲームTANK COMBATがプレイ可能になる。
5358	敵を探すゲームSubmarine-Xがプレイ可能になる。
4631	タイムアタックMotor Toon Grand Prix Rがプレイ可能に。

リアルな車が秒間60フレームで動く本格的な「R」

通信対戦で潜水艦ゲームとは最高のぜいたくだね。　もちろん１人でもプレイできる。

この画面の時にリストを見て、LRを押しながらセレクトでパスワードを入力する。実は入力する文字はR1からL2まで２進法で計算できる。でもわからなくてもリストを見てくれれば大丈夫。どれもおまけにしておくのはもったいないものばかりだ。

●チャンピオンシップで優勝すると出現するおまけ

EASY	隠しキャラクターの３台が使用可能になる。
NORMAL	隠しコース５種類が使用可能になる。
HARD	対戦戦車ゲームTANK COMBATがプレイ可能になる。
PROFESSIONAL	敵を探すゲームSubmarine-Xがプレイ可能になる。
EXPERT	タイムアタックMotor Toon Grand Prix Rがプレイ可能に。
	開発者からのメッセージ「Read Me」が読める。

TOTAL NBA '96　ソニー・コンピュータエンタテインメント

32bit■オールスターモード

Presented by 菊池健一(北海道)

左ページで紹介してあるモータートゥーングランプリ２のハイテクと同様、このハイテクの出現条件は２種類ある。１つは１回優勝すること。もう一つはまずEXHIBITIONを選び、ゲーム時間の設定などができるメニュー画面でR1、R1、R2、R2、L1、L2、L1、L2の順番でボタンを押す。成功するとメニューの１番下にALL STARSという項目が増える。最初はOFFになっていて切り替えで94/95、95/96の２種類が新たに選べる。

ここで設定できるのはオールスターコートといって普通のコートとは違うかなり派手なコートを使用できるようになる設定だ。コートの広さや、ゴールの位置などがかわっているわけではないので特に何かちがうわけではなく、ただかっこいいというだけ。実用面でいってしまうと、３ポイントシュートを入れる時にラインが見やすいことぐらいだろう。せっかくだから本家NBA顔負けのかっこいいダンクを決めよう。

94－95、95－96の２つともコートがハデでかっこいい。プレイも自然にかっこ良くなるかも。

この画面の時にコマンド入力。成功すると１番下に選択できる項目が増える。

COMMAND 一回優勝するか、EXHIBITIONのスタート前の画面でR1、R1、R2、R2、L1、L2、L1、L2の順番でボタンを押す。

サーキットビート　PRISM ARTS

32bit■フォーミュラカーモード出現

Presented by 黄金のマックスターン(神奈川県)

7/12号で紹介したリバースコースを含めた６コースを全て優勝するとフォーミュラカーモードという700PSを越えるモンスターマシンでレースするモードが出現する。しかしこのゲーム、全６コースをクリアするのは大変。そこでゲームを立ちあげる時にR1とL2、△、×、↑をメーカーのロゴが出てくるまで押し続けよう。タイトル画面にG.T.とFORMULAとでてくるのでFORMULAを選ぶとフォーミュラモードのスタートだ。

タイトルロゴの後のデモは飛ばしてもいい。成功していればタイトルの下にG.T.とFORMULAという表示が出てフォーミュラモードの始まり。

700PSを越えるハイパワーマシンの宴。とにかくぜんぜんスピードが違う。

COMMAND ゲームを立ちあげてPRISM ARTSのタイトルロゴが出るまでR1とL2、△、×、↑を押し続けて、出現したタイトル画面で画面でFORMULAを選ぶ。

首都高バトル　元気

16bit■ポイントが最高値になる

Presented by 鈴木正高(秋田県)

チューンが非常に多彩で、いくらポイントがあってもたりなくて「もっとポイントがあったらなァ。」とか思っている人はこのハイテクで欲求不満を解消しよう。ゲームをスタート時の土屋圭市がしゃべるデモの前に2コントローラのL1とL2とR1、↓、スタートボタンを押し続けよう。ボタンさえ押し続けていればデモは飛ばしてもかまわない。これでポイントが9,999,999になる。フルチューンも自由自在。ドリフトもしないで最初のライバルと半周の差をつけることも楽勝だ。ただしコンティニューの場合はだめ。最初からやり直そう。

ここでコマンドを入れながらEXITする。

ポイントが9,999,999に。いじりたい放題だ。

フルチューンでドリフトなしでも楽勝だ。

COMMAND スタート時のデモ画面の時に2コンのL1、L2、R1、↓、スタートをずっと押し続ける。

メールプラーナ　ガスト

16bit■自由にコマンドを選ぶ

Presented by 自由の民(群馬県)

ゲームを始める前にメーシャの「さあゲームをはじめましょう」というセリフが出てくるシーンでL1、L2、R1、R2、×、↓を全て同時に押すと、「母さん罠ふんだ!」という声が聞こえるので、この状態でゲームを始める。ボタンを同時に押すタイミングがシビアなので連打しておくといいだろう。自分のターンになったらスタートボタンを押すごとにコマンドが1つずつ左にずれて新しいコマンドが右から出てきて、古いコマンドは左から順番に消えていく。

ただし戦闘の時のコマンドは変えられないので、これは実力で切り抜けるしかない。

謎のメッセージが成功の合図。

COMMAND 1番最初のメニュー画面でL1、L2、R1、R2、×、↓を同時に押す。

スタートを押すたびに……

コマンドが左に流れていく。

Race Drivin' a Go! Go!　タイムワーナーインタラクティブ

16bit■チャンピオンの車が使える

Presented by 和田将(東京都)

チャンピオンの乗っている白いロードスターがうらやましい人におすすめのハイテク。ゴーゴーモードのタイトル画面で○、×、□、△、○、△、□、×、○の順番でボタンを押す。ゴングの音がしたら成功だ。ゴングの音が小さくBGMにまぎれてしまうので聞き逃さないようにしよう。あとはカーセレクトしてみるといつもの車ではなくてチャンピオンと同じデザインの車になっている。しかしデザインが変わるだけで車の性能はまったく変わらないので、実際には何の意味もないのが残念。

ここでコマンド入力。ゴングが鳴ったら成功。

やはり白いロードスターがいいね。

同車対決。性能はいつもと同じだけど。

COMMAND タイトル画面で○×□△○△□×○の順に入力。

メールプラーナ　ガスト

16bit■シナリオ選択

Presented by 自由の民(群馬県)

まずは最初のメニュー画面でスタートを選ぶ。次から決める、人数決定、パーティー選択、コントローラ設定は自由にしてしまってかまわない。そして最終決定の時にL1、L2、R1、R2を全て押しながら決定する。成功するとメーシャがシナリオセレクトをさせてくれる。さらに、シナリオを選ぶ時に○ボタンで選ぶと通常のシナリオを選ぶことができ、△ボタンで選ぶと通常シナリオをクリアした後に始まる裏シナリオを選べる。

このハイテクを利用して最終面のクリア競争なども面白いだろう。

ここでL1L2R1R2を押しながら決定。

いきなり最終面からスタート。

○で通常シナリオ、△で裏シナリオに。

COMMAND 最終決定の時にL1L2R1R2を押しながら決定する。

SDガンダム OVER GALAXIAN　バンダイ

16bit■ステージセレクト

Presented by 帰ってきた目立つ奴(滋賀県)

同じバンダイの「機動戦士ガンダムver.1.0」をパロったデモシーンがかなり楽しいこのゲーム。発見されたハイテクは、隠しオプションとその中で設定できる面セレクトだ。

GUNDAM STORYかG CHANGER STORYのオプション画面でL1、L2、R1を押しながらR2を押す。これで隠しオプションが出現する。GALAXIAN REMIXでも設定できる初期状態のパワーやスピードの設定、ロックオン設定などができる。さらにGUNDAM STORYではステージ設定が全12面可能になる。これで見たいデモシーンまで一気に行ってしまおう。しかし後半でパワーが低いとちょっとつらいかも。

COMMAND オプション画面でL1L2R1を押しながらR2を押す。

全12面の好きな所を選べる。

いきなり最終面。ちょっとパワー不足でつらいかも。

モータートゥーングランプリ2　ソニー・コンピュータエンタテインメント

4bit■クラクションを鳴らす

Presented by 木島彩(鳥取県)

レース中にセレクトボタンを押すとクラクションが鳴る。

対戦の時に友達をアオるのに使うとか、リプレイでタイミングをはかる目安に使ったり、使い方は自分なりにいろいろ考えてみよう。ただし対コンピュータ戦の時にはとりあえずただ鳴るというだけで何も意味はないらしいが、せっかくだから敵がうろうろしてじゃまな時にでも使ってみると、どいてくれるかもしれない。

このハイテクは最初のページで紹介したモータートゥーングランプリRでは使用できない。もちろんタンクコンバットやサブマリンXでも使うことはできない。

COMMAND レース中にセレクトボタンを押す

画面からはわからないけど、鳴っています。

一緒に「オラオラどきやがれ！」とか言うと効果的？

ダンジョンクリエイター　エレクトロニック・アーツ・ビクター

4bit■ロード中のお遊び

Presented by 竜威(千葉県)

このゲームには青い固定されている文字が出てくるロード画面と、黄緑色の文字が回転しているロード画面の2種類あるが、そのうちの黄緑色の文字のロード画面で使えるハイテクを紹介しよう。

黄緑色の文字のロード画面が出てきたら方向キーをどこでもいいから入れてみよう。その方向に文字が動くぞ。さらにL1とL2で拡大、縮小ができる。かなり移動範囲は広いので調子にのって動かしていると画面の外まで行ってしまう。

このロード画面はロード時間が長い時に出てくるので、ひまつぶしにちょうどいいかもしれない。

KEY WORD 黄緑色の回転しているロード画面でL1、L2、方向キーで移動。

こーんなに小さくなっちゃう。

画面の外にいってしまうこともできる。

ESPNストリートゲームス　ソニー・コンピュータエンタテインメント

4bit■2段ジャンプ

Presented by 小滝陽子(埼玉県)

最後に紹介するのはESPNストリートゲームスからのハイテク。

コースはどこでもいいので上に乗ると少し飛びはねるような障害物、たとえばタイヤの上にでも飛び乗ってみよう。するとタイヤにはじかれて少し飛びはねるのでこの間にジャンプボタンを押してみると空中で2段ジャンプをする。空中にいれば下降中でも可能だ。インラインスケートで飛び跳ねた頂点あたりでジャンプすればジャンプ台を使うよりも高くとぶこともできる。

ただし、このハイテクはインラインスケートとスケートボードでしかできないので注意。

KEY WORD タイヤなどの障害物に乗って飛びはねた時にジャンプボタンを押す。

すごい高さに。ポーズにも注目だ。

スピードが落ちるので使いすぎに注意。

JUNKIES' COME ON!

このコーナーではハイテクを大募集しています。ハガキ(封書でも可)の裏に必ず、ゲーム名、ハイテクの内容、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、本誌への感想、欲しいソフト名を書いて下記の住所へ送ってください。欲しいソフトは現時点で発売されているものに限らせていただきます。採用者には右謝礼を進呈します。

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ THE PLAYSTATION編集部 HI-TECH JUNKY係まで

32bit	ご希望のプレイステーションソフト
16bit	図書券3000円分＋編集部特製テレカ
8 bit	図書券2000円分＋編集部特製テレカ
4 bit	図書券1000円分＋編集部特製テレカ
2 bit	編集部特製テレカ

PRESENT

THE PLAYSTATION 8/9号

読・者・プ・レ・ゼ・ン・ト

本誌224ページのアンケートハガキにプレゼント番号のほか、所定の項目をご記入の上、50円切手を貼り、編集部までお送りください。記入が不十分のものは無効になります。今回の締め切りは8月9日です(当日消印有効)。当選者は本誌9/20号誌上で発表します。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。ご了承ください。誌面で発表後、3カ月以上たっても賞品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

本誌に関するお問い合わせは
03-5642-8194
電話受付け時間は、月曜日から金曜日の午後4時～6時までです。なおゲーム内容、裏技に関することについてはお答えできません。

1 トワイライトシンドローム 体験版

発売中：¥5,800
提供：ヒューマン

3名

夏の風物詩といえば、ホラーゲーム。ホラーゲームといえば、トワイライトシンドローム。体験版を20名様に。

2 ジョニーバズーカ

発売中：¥5,800
提供：ココナッツジャパン

3名

愛用するギター「アニータ」とバンド仲間を取り戻すため、地獄に単身乗り込む男の熱いアクションゲーム。

3 鉄拳2

発売中：¥5,800
発売元：ナムコ

3名

PSを代表するソフトである「鉄拳2」。その素晴らしさは今更説明する必要もないだろう。一生モノのソフトだ。

4 昇竜三國演義

発売中：¥5,800
発売元：RON

3名

官位や役職など、をこまかく設定できる、ちょっとカルトなリアルタイムシミュレーションゲーム。

5 アーク・ザ・ラッド（プレイステーション・ザ・ベスト）

発売中：¥2,800
発売元：ＳＣＥ

3名

「アークザラッド」はシミュレーションタイプの新世代RPG。「2」をプレイする前におさらいをしておこう。

6 雷電プロジェクト（プレイステーション・ザ・ベスト）

発売中：¥2,800
発売元：セイブ開発

3名

「雷電プロジェクト」といえば、PS初期の名作シューティングゲーム。この値段ならお買い得感たっぷりで◎。

7 京バッヂ

非売品
提供：ＳＮＫ

30名

「KOF'95」などでおなじみの、燃えたろうこと草薙京のバッヂ。コスプレにも必須のアイテムらしい。

8 SLAM JAM テレカ

非売品
提供：ビクターエンタテインメント

5名

ミュージカル「魔女の宅急便」の主題歌「旅立ちの歌」(発売中￥1,000)を歌う、持田真樹ちゃんのテレカ。

9 エンジェルグラフィティ ポスター

非売品
提供：ココナッツジャパン

5名

この夏最高の恋愛シミュレーションがついに登場！限定版はイラスト集とシングルCDがついて￥8,800だ。

6/14号読者プレゼント当選者

①ウルフファング（3名）
神奈川県／望月伸介、東京都／高橋　歩
北海道／尾崎冬湖
②ギャラクシーファイト（3名）
宮崎県／冨田弥生、千葉県／佐藤美紀
静岡県／小菅秀雄
③ブロックくずし（3名）
④矢追純一プロジェクト（3名）
東京都／鈴木晃、大阪府／神野邦彦
宮城県／小島隆夫
⑤厄（3名）
埼玉県／石河和美、愛媛県／高木大介
大阪府／宮本裕一
⑥ジャンピングフラッシュ2（3名）
京都府／木村樹里、東京都／篠原幸作
青森県／中村翔子
⑦るぷ☆さらだ テレカ（5名）
群馬県／相原章子、埼玉県／前田信夫
神奈川県／中谷久美子、山梨県／富田修一
長野県／馬場隆和
⑧GUN SMITH CATS ビデオ（3名）
神奈川県／新井真吾、東京都／工藤忠
鹿児島県／坂本和美
⑨大戦略G（3名）
滋賀県／米倉真純、奈良県／中田信二
千葉県／臼井秀治

PLAYSTATION REVIEW

6/28-8/9

旬のソフトをマルチレビュー

プレイステーション　レビュー

今回のラインナップ

シーバス・フィッシング
SANKYO FEVERダウンタウン劇場
トワイライトシンドローム究明編
The OpenGolf History of Turnberry
轍萬スペシャル
時空探偵DD～幻のローレライ～
ショックウェーブ
新型くるりんPA！
刻命館
クロックワークス
ワールドスタジアムEX
NOëL
モータルコンバットⅡ
LAKE MASTERS
OverBlood
信長の野望リターンズ
風雲娯空忍伝
闘神伝2＋

REVIEWERS

作山軍曹
おい、夏だぜ！　遊ぶか!? 泳ぐか!?　あーっ、体がウズウズしてしゃーねぇっ！　こうなったらも一暴れるしかねぇっ、だぁしゃっ！
得意：アクション、シューティング、3Dモノ
苦手：将棋
お気に入り：VOとマグロ

佐久間亮介
部屋の片付けも、第1段階は終了。新しいTVで映画三昧の日々を過ごさせてもらった。もちろん仕事もしたよ。……本当かぁ!?
得意：対戦格闘、アドベンチャー、シューティング
苦手：シミュレーション
お気に入り：バーチャコップ

J.O.宍戸
コミケは見事に落選！　その代わり「画伝引水」というサークルで、闘牌伝アカギ本を売っているという噂があるらしい!?（嘘です）
得意：SLG以外何でも
苦手：光栄ものSLG
お気に入り：パソコン版イースⅠ

酒井昭一
KOF'96の発表があったけど、今回は女性キャラの多いこと……。時代は格闘ゲーをも女性キャラ中心の時代にしてしまうのか!?
得意：対戦格闘、ガンシューティング、釣りゲーム
苦手：将棋、落ちモノ
お気に入り：鉄拳2

ゆみら
前回書いたアドレス間違ってました。http://ux01.so-net.or.jp/~tsuboy/panda.htmlです。スンマセン……（恥）
得意：アドベンチャー、RPG
苦手：レース、スポーツもの
お気に入り：アンジェリーク

GUESTS

水谷純子
アンティノスレコードより発売されたEPSシリーズでデビューを果たした水谷純子さん。一度ゲームを始めてしまうとハマりこんでしまう性格で、PSのソフトはシューティングばかり持っているとか。

シーバス・フィッシング

■ビクターエンタテインメント■フィッシング■6月21日発売■6,800円
■1Pのみ■メモリーカード（2）

海で行うルアー釣りがゲームになった。強烈な引きと激しいアクションで釣り人を魅了するシーバス（スズキ）。このゲームでは大会に出場し、シーバスのみを狙うトーナメントと、好きな魚を狙うフリーの2つのモードがあるほか、日本を代表する釣り人の村越正海氏によるフィッシング入門もあり、初心者でも釣りに親しめる。

佐久間亮介
魚を釣り上げたときの快感はなかなかのもの。魚とのファイトだけに焦点をしぼれば、十分に楽しめるソフトであろう。
だが、いかんせん他の部分に目を向けると、ルアーを投げ込んでから、魚が食いつくまではリールを巻くという比較的単調な操作のみを行う点など、粗が見えてしまう。
また、イベントで表示される映像は、何の変化もない一枚絵である点などにより、せっかくのプレイ意欲も萎えてしまう。
★★

J.O.宍戸
ルアーやフィッシングポイントをいろいろ選択できるのだが、その辺の変化が分かりにくかった。いちおう機能や効果について説明は出るが、どれを使っても魚は釣れたので、一緒のような気がするけど。
肝心の魚を釣り上げるシーンでは、魚と自分との力加減が分かりにくい。画面右下にそれらしきゲージは表示されるが、パワーが増えたり減ったりするだけ。もう少し分かりやすくしてほしい。
★★

酒井昭一
ブラックバスではなく、シーバスなのがシブイ！
ゲームは面倒な設定もなく、初心者にも楽しめる作りに好感が持てた。
だが、釣りゲーにうるさい私としては気になる点もいくつかある。例えばルアーの種類。フローティング、シンジングタイプはあってもトップウォーターはシーバスでは使わないと思う。あと、魚が簡単に釣れすぎかな。
もうちょっと、釣るまでのプロセスがあってもよかったのでは。
★★★

SANKYO FEVERダウンタウン劇場

■ティー・イー・エヌ研究所■シミュレーション■7月5日発売■5,800円
■1Pのみ■メモリーカード（1-5）■N・ASKA対応

「SANKYO FEVER実機シミュレーション」をベースにプラスアルファの要素を追加。ダウンタウンの2人がモチーフだ。リーチデモや大当たり中デモが見られたり、大当たり確率や釘が変更できるなど、パチンコシミュレーションの基本は押さえてあるほか、SANKYOの提案機種を3機種搭載し、遊び応えは十分。

作山軍曹
台の再現度に関していえば、ほぼ完璧といっていいだろう。しかし、打っている時に液晶画面が見れないのが非常に残念ではある。
それにしても、同種類の3台だけってのが、どうも納得がいかない。もっと他の台も欲しいと純粋に感じてしまった。
実用ソフトとして使うのが目的なのだが、どうしてもボリューム不足のような気がする。実用する人以外には必要ないソフトだな……。
★★

酒井昭一
パチンコファンにはおなじみの「ダウンタウン物語」だろうが、パチンコをしないユーザーには興味のないソフト。それでもパチンコ好きにいわせれば、かなりゲーム自体の再現性は高いという話なんだけどね……。
まあ、これでミニゲームでもあって、それがおもしろいっていうならいいけど、似たようなパチンコが3台あっても……パチンコをしない僕には魅力に欠ける。やはりファン向けの1本でしょう。
★

ゆみら
またも出ましたティー・イー・エヌ研究所の実機シミュレーション。今回は初心者向け講座はないけど、操作は前作と同じ。大当りの確率や釘の変更ができて、トレーニングモードでは、リーチと大当りのデモが見れる。大当りすると本人たちの喋りでコントを連発してくれるのか（笑）。
これはN・ASKA対応だから、私みたいに普通のパッドしか持ってない人にシミュレーションの意味をなさないかもね。
★★

※★印は各レビュアーの個人評価点で、5点満点となっています。

トワイライトシンドローム究明編

■ヒューマン■アドベンチャー■7月17日発売■5,800円
■1Pのみ■メモリーカード(1)

好奇心旺盛な3人の女子高生ユカリ、チサト、ミカが学校に伝わる噂を解明していく、というテキスト形式のアドベンチャーゲームで、前作「探索編」の完結編。ゲームの進め方は移動と簡単な選択肢を選ぶ程度で、初心者でも簡単にプレイできる。ストーリーのパターンは何種類にも及び、プレイヤーの行動が3種類の結末に影響する。

佐久間亮介

前編にあたる前作をプレイしているのが、購入時の大前提。たしかに前作までのあらすじを語ってくれるモードも用意されているが、それでもこの「究明編」からプレイするのは避けたほうがいい。物語の途中からゲームはスタートするので、あらすじだけでは感情移入がしにくいためだ。
ゲームシステムは前作とまったく同じ。これならば、わざわざ分割せずに前・後編をまとめて発売してほしかったなぁ。

★★★

J.O.宍戸

怖さがウリだと思ったけれど、全然怖くなかった。逆に「本当か？」と疑ってしまうような話が多い。「ムー」の一読者としては、作りものの怪談話という時点で胡散臭く思ってしまい、残念ながら冷めた目でしかプレイできなかった。
システム的にも、場所から場所への移動がかったるい。これなら移動先などを選択するだけの、サウンドノベル形式にしたほうが話に没頭できるのでは、と感じた。

★★

水谷純子

こういうのって、スプラッタとは違った怖さがありますよね。なんか、怖いんだけど、怖いのがウレシイんですよ（笑）。
最初に事件の真相を調べるために文献を当たっていくところがありますけど、ここの選択肢を選ぶだけでも怖かった。どんどん、いけない世界に自分がハマっていきそうな感覚があって。
選択肢を選ぶだけじゃなくて、実際に自分でキャラクターが動かせるのも新鮮でした。

★★★★★

The OpenGolf History of Turnberry

■バンプレスト■スポーツ(ゴルフ)■7月19日発売■5,800円
■1Pのみ■メモリーカード(1)

世界3大ゴルフトーナメントのひとつ、全英オープン選手権が開催されたターンベリーのコースを3Dフルポリゴンで正確に再現したゴルフゲーム。「トーナメント」「マッチプレイ」「対戦プレイ」の3つのモードが用意されている。そのほか、持ち玉の種類、選手のタイプ、きき手、クラブ等を細かく設定することが可能。

作山軍曹

非常にシステムが簡潔であり、テンポも悪くない。スイングのシステムも、若干タイミングがシビアだが、慣れればベストショットがバンバン出せるようになる。ま、これはこれで問題ありなのだが、万人がプレイできるという点で評価。
だが、風の方向が分からない、グリーンの起伏が分かりにくいなど、細かい点で不満が残る。
少しだけ大味だが、水準値を保っていると思うのは、甘いか!?

★★★

酒井昭一

ゴルフゲームをポリゴンで構成し、リアルさを出そうというところは伝わってくる。しかし、ウリのポリゴン画面は粗いので、それが却って逆効果になっている……。
肝心のゲームは、ショットを打つタイミングがやたら難しい。パワーをMAXまで溜めると勝手に打っちゃうし、とにかく調節がシビア。しかも、打つとカメラ視点がいきなり変わるので、球も追いにくい。ゴルフゲームとしては……まだまだかな。

★

ゆみら

伝統ある全英オープンを舞台にしてシチュエーションを再現っていうから期待大でゲームをスタートしたのに、肩スカシを食らった。3Dのフルポリゴンのコースがとっても雑な作りな上に、コース外の背景に溶け込んでなくてそこだけ浮いているような感じなんだもの。プレイヤーの動きもぎこちないし。
良いのは実況かな。'77年のニクラウス、ワトソンの戦いなんてファンにはたまらないのにね。

★★

徹萬スペシャル

■ナグザット■麻雀■7月19日発売■4,800円
■1Pのみ

すでにスーパーファミコン版やゲームボーイ版などで定評のある「徹萬」シリーズ最新版。日本プロ麻雀連盟の公認により実名のプロ雀士14人が登場。フリー対局ではこれらのプロ雀士と自由に対局できるほか、タイトル制覇モードでは48ものタイトル戦に挑戦することができる。個人成績もグラフ表示で分かりやすい。

作山軍曹

モードも最低限で、相当硬派な出来のゲーム。
配牌もウソ臭さが薄いし、流れの変わり方も本物っぽい。名人たちの打ち方も本格派っぽくていい感じになっている。今では定番になっている成績評もグラフ化されていて見やすく分かりやすい。
それでも、もう少し遊びの要素があればよかったと思う。そういう意味で、麻雀にゾッコンていう人向け。マジで延々できるもんな。関係ないが負けた時のBGMが最高！

★★★

J.O.宍戸

対局中に負けが込んだからといってリセットすると、満貫罰符を取られるというのはよく考えたと思う。ダビスタに似ているとは思うが……。
それ以外では特に可もなく不可もなくといったところ。コンピュータの思考ルーチンも遅くなく、ルール設定も豊富。
しかし悲しいかな、知っているプロ雀士が1人しかいない。欲をいえばもっと有名な人を出演させてほしかった。ポリゴンに飽きた人はどうぞ。

★★★

ゆみら

雑誌などでよく見かける面子を揃えてるところがいいな（雀鬼はいないけど）。各人に段位がついてて初段から九段まであるけど、「九段の人がいつも勝つ」ワケじゃなく浮き沈みするところはなかなかリアル。とはいえ、やはり〝プロ〟はプロ、なかなかの引きをしていて侮れない。
でもイカサマ臭さは感じられないな。淡々としてロ数少ないので緊張感たっぷり。余計なモノがないのがいいよね。

★★★

時空探偵DD～幻のローレライ～

■アスキー■推理アドベンチャー■7月26日発売■6,800円(2枚組)
■1Pのみ■メモリーカード(1)

時を越えて活躍する23世紀の時空探偵、鳴神雷蔵が主人公。雷蔵は謎の失踪を遂げた科学者、ラヴァル氏の行方を捜査するため、氏の娘・レニとともに第2次大戦前夜のドイツ上空をゆく飛行船に乗り込む。しかしやがてレニが姿を消し……。美しいグラフィックのムービーが特徴のシネマティック・アドベンチャー。

佐久間亮介

いくら舞台背景に凝った設定を用意しても、それを納得させられるだけのビジュアルやシチュエーションがなくては……。しかも全編がほぼムービーで語られ、プレイヤーに要求される操作は単調。ゲームを楽しませるのではなく、物語を見せるためだけに作られた気がしてならない。
マネキンのような登場人物たちも悪印象を抱かせる大きな原因のひとつ。デジタルコミックと割り切ってから購入すべきだ。

★★

酒井昭一

面倒なメッセージやコマンド類がいっさいなく、全編CGムービーと声優による音声で進行する。つまり、映画を見る感覚で楽しめる作品といえる。
ゲーム内容は、シナリオのテンポも良くCGも綺麗で、インタラクティブムービーとしての完成度も高い。
ただ、キャラクターにもっと表情をつけたほうが良かったと思う。感情がこもった音声に、無機質なキャラというのは違和感がかなりあるので。

★★★

水谷純子

オープニングのCGがとても細かいですね。未来の話なのに、最初に出てくる風景が日本ふうだったりする感覚も好き。
登場人物が8人というふうに限られているから、キャラクターを把握できると気持ちが入っちゃうんで、先のストーリーがすごく気になりますよね。会話も全部音声っていうのもすごいと思う。
でも、ラウンジで人に話しかける時に照準みたいのが出たのにはちょっとびっくりしましたけど。

★★★★★

ショックウェーブ

■エレクトロニック・アーツ・ビクター■3Dシューティング■7月26日発売■5,800円
■1Pのみ■メモリーカード(1)

突如、エイリアンの大艦隊の襲来を受けた地球。大量の人類を連れ去られ、危機に瀕した地球を救うため、最新鋭戦闘機F－177が飛び立つ——ゲームはミッションクリアタイプの3Dシューティング。2種類の武器を駆使し、迫り来るエイリアン機を撃墜していく。ミッション間では、多彩な登場人物によるムービー画像が展開する。

作山軍曹

3 DO版を相当プレイした身でいえば、何も変わっていないのが事実。

その内容は、ムービーを見てからミッションをクリアし、またムービーを見るという繰り返しなのだ。実際のプレイは戦闘シーンだけ。その戦闘も、パワーアップがいっさいなく、コース上の敵を破壊していくのみ。

このような展開も、今となっては少々辛いものがある。何か新しい要素を盛り込んでも良かったんじゃないか。

★★

J.O.宍戸

スピード感がなく、緊張感もイマイチ。ゲームセンターによくおいてある、バリバリのシューティングゲームを思い描いている人がいたら、それは大間違いだ。

ひたすらゴールを目指して先に進むのだが、地上物に当たり判定があるにも関わらずそれが非常に分かりにくい。シューティングゲームで当たり判定をきちんとするのは当たり前のことなのだが。

爽快感もなく、あえて注目する必要は……。

★★

ゆみら

背景がそんなにチラチラしないのはいいけど、グラフィックは大雑把だし、スピード感はイマイチ（ムービー部分はアッチのTVドラマみたいでカッコよかったんだけどねぇ)。遅くて戦闘機らしくないし小回りきかないのはストレス溜まるな。メニュー部分のアイコンもわかりにくくてマニュアルを読まないとダメ。

ゲーム自体は単純で攻撃も2パターン、弾を撃って補給して敵を全滅させるだけ。シンプルねぇ。

★★

新型くるりんPA！

■スカイ・シンク・システム■落ちものパズル■7月26日発売■4,800円
■1P、2P対戦■メモリーカード(1)

新感覚落ちものパズル「くるりんPA！」がシステムとグラフィックを一新し、再び登場。特に「火種ブロック」の登場により、高い連鎖性を生むことが可能になった。モードは対戦プレイ用のストーリーモードとVSモード、そして初心者向けのトレーニングモードの3つが用意されているほか、選択できるキャラクターが10人に増えた。

J.O.宍戸

今回も4,800円と低価格なのが嬉しい。前作で燃えた人ならば、今回も燃えること間違いなし。

増えたフィーチャーとして〝火種〟があるが、前作をプレイしたことがある人ならあまり違和感なく連鎖が組める。逆に初めてプレイする人には、できることが増えたぶん、連鎖を組むのが難しく感じるのでは。

相変わらずコンピュータ相手だと寂しいので、なるべくなら相手を見つけて無理矢理対戦しよう。

★★★

ゆみら

よくあるけどマニュアル読まなくてすむ解説のデモって親切だよね。

キャラも多いし、それぞれが違ったアイテムを持っているからみんな試したくなっちゃう。どのアイテムも気が効いてるから、キャラを変えるとまた違った感じでゲームを楽しめるのよね。これはとってもお得。

落ちゲーとはいえ、今までとは毛色が違うからすぐ飽きることないしね。どこまで連鎖するのか一目でわかるのも好き！

★★★

水谷純子

こういうタイプのゲームって、同じ色をくっつけて、とかいうのが多いですよね。でも、これは導火線をつなげて爆弾に火をつけるっていうアイディアがいいですね。このルールも思ったより複雑じゃなくて、見てれば覚えられる感じです。

でもやっぱりこのゲームはキャラクターですね。声や表情がとっても可愛くて、このおかげで飽きないような気がします。

これを人間同士でやったら盛り上がるだろうな。

★★★★

刻命館

■テクモ■トラップシミュレーション■7月26日発売■5,800円
■1Pのみ■メモリーカード(9)

プレイヤーが謎の館「刻命館」の主人となり、侵入者を罠にはめていくことが目的という、新趣向のゲーム。賞金稼ぎ、婚約者の探索など、さまざまな事情を背負ってやってくる侵入者を捕らえ、その生命と魂を吸い取って力を得ることで館をさらに改造し、また新たなトラップを仕掛けていく。最終目的は、館に封印された魔神の復活だ。

佐久間亮介

個人的にとても好きな1本。それというのも、通常とは逆のパターンで語られるストーリーがなによりも魅力的だからだ。また、館に侵入した冒険者たちをトラップによって撃退するゲーム内容も、なかなか楽しめる。

惜しまれるのは、リアルタイム・ポリゴンによって表現されたビジュアル。もう少しクオリティが高く、キャラクターのモーションがリアルならばよかったのだが……。現状では人形劇のよう。

★★★

酒井昭一

ゲームの世界観といいCGといい、独特の雰囲気があってグッド。ゲームの主人公もありがちなタイプではなく、とってもダークなところがいい。

ゲーム内容はというと、侵入者を捕獲して殺してMPにしたり魂を抜いたり……。ゲームに慣れるまでは難しいけど、操作に慣れればやたらおもしろい。とにかく相手を誘導し、罠にハメるという快感が……。単純なようだが、ついついプレイしてしまうゲームだ。

★★★★

ゆみら

いい味出してるわ、設定といいグラフィックといい。こういうあまりリアルじゃない角ばったキャラのほうがこの世界には合ってたのかも。なんせ〝人間狩り〟だものねぇ。

新しいトラップやモンスターを作ったり、お部屋の増改築をしたりと楽しみ方もいろいろ。いかに効率よくトラップを仕掛けて人間を陥れるかに心をくだく、この背徳行為をすんなり流せるならハマることうけあい。操作性も悪くないし。

★★★

クロックワークス

■徳間書店■アクションパズル■7月26日発売■5,800円
■1P、2P対戦■メモリーカード(1)

あの「テトリス」を生み出したアレクセイ・パジトノフ氏の新作パズルゲーム。このゲームの目的は無数の規則正しく並んだドット(点)上の時計の針にぶつからないように出口にたどりつくこと。1Pモードのほかに2P対戦モードもあり、こちらではステージ中に散りばめられたコインを相手より素早く集めることが目的となる。

佐久間亮介

実際に説明書を見ながら操作すれば、すぐに理解できるものの、ちょっとプレイ方法が分かりにくいのが気になる。特にこれまでにはないタイプのパズルゲームなので、基本概念をきっちりと理解してからでなくては、存分には楽しめない。

新たなゲームシステムにチャレンジする姿勢は評価できるのだが、全体的に作りが渋すぎる。頭脳の限界に挑戦するような、ストイックさを持ったプレイヤー向けかな。

★★

酒井昭一

見た目は地味なゲームだけど、すごく計算されたゲームだと思う。操作もシンプルで、自機の行動パターンは2種類だけ。ハードの機能をフルに使ったというゲームではないが、パズルゲームとしては高く評価できる。

まあ、ゲーム性はいいとして……もう少しPSならではの要素が欲しかった。このゲーム画面を見て、いったい何人のユーザーが飛びつくか。それでも、ゲーム性重視という人にはお勧めする。

★★★

ゆみら

パズルよりもアクション要素のほうが大きいな。頭を使ってゴールを目指すというより、反射神経の問題。迫ってくる針や雷をかわして、いかにすばやく移動できるかどうかだもの。ドットを跳び移るタイミングはすぐに慣れると思うよ。

あとはフリップ移動とスウィング移動の使い分け。これが瞬時にできるようになるとかなり楽。後半ステージになると弾を撃ってきたりするし。単純だけどこれはハマる！

★★★

ワールドスタジアムEX

■ナムコ■3D野球■7月26日発売■5,800円
■1P、2P対戦■メモリーカード(1-6)■ネジコン対応

おなじみの野球ゲーム「ファミスタ」が、改良された〝ワースタ〟がプレイステーションに登場。基本的に、プレイモードは1試合のみの対戦で対コンピュータか対人を選べるオープン戦と、1P専用のペナントレースの2つ。実在の12球団のほか、草野球チームやナムコスターズなど16球団から選べる。もちろん新聞モードも健在だ。

作山軍曹

デフォルメされた選手が多少気になるが、ゲーム全体の雰囲気とマッチしてるので良し。

まず最初に目を引いたのは、自分のキャラを球団に割り込ませる分身モード。これがけっこうおもしろかった。練習モードの情景も良いし、細かい演出で魅せてくれる。

肝心の野球もすでに完成されたシステムだし、不満な点があまり見つからない。買ってから、相当長く遊べそうなゲームのひとつだ。

★★★★

酒井昭一

キャラがリアルになり、野球場はポリゴンになったが〝ワースタ〟らしさは健在。ゲーム的には、マイキャラをチームに入れられたり、練習モードも充実して内容も盛りだくさん。野球ゲームファンなら、まず買いだね。

それと、今作はネジコンにも対応してるので使ってみたけど、個人的にはコントローラのほうがプレイしやすかった。でも、アナログ操作に慣れれば微妙にプレイの差は出るんじゃないかな!?

★★★★

ゆみら

これは盛り上がるな～! うぐいす嬢や応援がリアルでいい!! オリジナルキャラを作るのに、テストで各能力が決定されるのはアイディアだよね。デフォルメキャラの動きもしなやか。コマンドは多いけど、わかりやすいものばかりだからすぐ慣れるよ。それに守る時の楽しさは今までで一番。

野球ゲームとしてはそんなに難しくないし、苦手な人は走塁などオートにしとけばOK。個人的にはイチオシの3.8点!

★★★

NOëL

■パイオニアLDC■アタッチメントソフトウェア■7月26日発売■6,800円(2枚組)
■1Pのみ■メモリーカード(1)■マウス対応

夏の日に海岸で知り合った、遠く離れた町に住む3人の女子高生。ビジュアルフォンと彼女たちから送られてくるビジュアルメールを通じて、約4カ月間彼女たちとのコミュニケーションを楽しむことが、このゲームの目的。彼女たちとは会話ボールという球体を使用して会話し、その選択しだいで会話内容がリアルタイムに変化していく。

作山軍曹

やっていることは新しいと思うのだが、実際に会話していくと、詰めの甘さが目立つ。ボールを送るタイミングが何も表示されず、最初のうち相当イライラさせるしな。

動きも、不自然なほどポーズを変えて逆にヘンな感じになってるし。

ラストまでの展開も、盛り上がりがイマイチなので、ちょっと中だるみ気味。ま、結局は美少女ゲームの枠内として、ゲーム上の彼女たちを鑑賞するしかないのかね。

★★

佐久間亮介

楽しく遊ぶためには、説明書が必要不可欠。きちんとゲームの進めかたを理解したうえでなくては、自分が何をやっているのかさえ分からなくなってしまう。逆に仕組みさえ理解してしまえば、それなりに楽しめるはず。

女の子たちとの会話を楽しむ、近未来を意識したゲームシステムは、実際にプレイしてみると意外におもしろい。単なる美少女ゲームとはくくれない内容を目指していて、新鮮な気持ちで遊べる。

★★★

J.O.宍戸

3人の女の子との会話が基本なのだが、話題がとぎれるとなかなか次の話題に進まないのでイライラしてしまう。積極的にプレイヤーが話題を提供できるようにすればよかったのでは、と思った。

しかし、アニメーションの滑らかさには驚かされた。もはやテレビアニメとほとんど変わらないクオリティだ。アニメ好きな人なら一見の価値ありでしょう。

最後に、目が離れすぎているキャラは勘弁!

★★★

モータルコンバットII

■アクレイムジャパン■対戦格闘■8月2日発売■5,800円
■1P、2P対戦

世界征服をたくらむ魔人を倒すため、実写取り込みのキャラクターが壮絶なバトルを繰り広げる対戦格闘シリーズの2作め。12人のキャラクターの個性的な必殺技、各キャラクターに2つの「究極神拳」、そして相手を赤ちゃんに変えてしまうなどのスペシャルパフォーマンスが特徴のゲーム。ただし、内容が一部オリジナルとは異なっている。

作山軍曹

操作性やグラフィックなど、アーケードに極めて近く移植されている点は、高く評価したい。

でも、少し前にIIIが出ているだけに、今さらIIを……って気になるか!?

むろん、〝モーコン〟が好きな人は買ってしまうだろうが、それ以外の人は考えてしまうだろうな。日本の格闘ゲームとはほど遠いコマンドとシステムだし、雰囲気も暗い。

俺とかこういうの大好きなので、1にも2にも買うけどねー。

★★★

佐久間亮介

カルトな人気を誇る格闘ゲームだが、やっぱり広く日本人に受け入れられる内容ではない。玄人向けのゲームであり、初心者、特に、たまにゲームで遊んでみたいという人にはお勧めできない。

やはり「モータルコンバット」といえば、その残虐さが売り。さまざまな演出が入り、大胆なフィニッシュシーンが堪能できるのはこの作品も同じ。このノリについてこれるならば、本作は〝買い〟の1本といえる。

★★★

酒井昭一

今作では残酷な演出だけでなく、変なパフォーマンスが入った〝モーコン〟。このシリーズのウリは、やはりコミカルな残酷シーンなんだけど、IIIが出てしまった今となっては、ちょっと物足りないって感じだね。

格闘ゲームとしては、ストIIとは違った操作感があり、やや大味なゲームという印象がある。それもあってか、対CPU戦は難易度を低くしてもけっこう難しかった。ハメないとツライかも……。

★★

LAKE MASTERS

■ネクサスインターラクト■フィッシング■8月2日発売■6,800円
■1P、2P対戦■メモリーカード(3-7)

アメリカに実在する4つの湖でバス釣りが楽しめる釣りシミュレーション。もちろん各湖のストラクチャーを再現し、使用するルアーも㈱スミスの製品をモデルにしている。4つの湖で開催される8つのトーナメントに出場するモードのほか、湖を自由にレイアウトできるモードもあり、オリジナルの湖でのトーナメントも遊べる。

佐久間亮介

バスフィッシングが本来の目的なのだろうけど、むしろ自分の湖を作成していくモードのほうに魅力を感じてしまった。釣りを楽しむモードよりも、こちらのほうを熟成させたほうが、よりおもしろいものに仕上がる可能性を秘めていると思う。

釣りパートはビジュアル的にもやや簡素なので、どうしてもインパクトに欠け、退屈になりがち。操作時にルアー自身のアクションがもうちょっと明確に分かればなぁ。

★★

J.O.宍戸

ルアーやフィッシングポイントをいろいろ選択できるのだが、釣りの経験がない私にとってはどんな意味があるのかよく分からない。いちおう説明は出るが、どれを使っても魚は釣れたので一緒のような気がするけど。

肝心の魚を釣り上げるシーンでは、魚と自分との力加減が分かりにくい。画面右下にそれらしきゲージは表示されるが、パワーが増えたり減ったりするだけ。もう少し分かりやすくしてほしい。

★★

酒井昭一

ルアーファンとして、レイクメイクモードはとても気に入った。マイレイクに葦や水草を配置し、魅力的な湖を創って釣り人を集め、儲ける。発想自体は、今までの釣りゲーにない斬新さを感じた。

そこで、通常モードも当然期待した。が、実際プレイしてみると本当に釣りに行ったのと同じくらい釣れない。しかも、ルアーはワームなのにキャスト時にはプラグだったり……。ゲーム性にも凝ってほしかったなー。

★★

OverBlood

■リバーヒルソフト■3Dアクティブアドベンチャー■8月2日発売■5,800円
■1Pのみ■メモリーカード(1)

地上1階、地下4階からなる謎の研究施設でコールドスリープから目覚めた男。失った自分の記憶を取り戻すため、迫りくる恐怖と闘いながらの主人公の冒険が始まる。人物、背景ともフルポリゴンで描かれ、ゲーム中の視点は3段階で切り替えることが可能。そのほか状況に応じ、プレイヤーキャラを切り換えて謎を解いていく。

佐久間亮介

どうしても「バイオハザード」と比較してしまいがち。が、カメラワークの醍醐味は、こちらのほうが上。背景もポリゴンで表現されているため、主人公の動きに合わせて、リアルタイムにパンしていくカメラワークは、大胆で、かつ小気味いい。

3Dアドベンチャーとしてはそこそこ楽しめる内容ではあるものの、障害物に引っ掛かかり、思うように移動できないためイライラさせられる。この操作性の悪さが欠点。

★★★

ゆみら

不気味な静けさが雰囲気満点でいい感じ! 謎解きも適度な歯応え（洋ゲーみたいに理不尽に難しいなんてことないし)。あちこち動きまわって一つひとつ自分で解き明かしていく楽しさが実感できる! 後半にいくほどドキドキするよ。

マメにセーブで初心者でもクリアできるハズ。「スナッチャー」ほどキャラに入れ込みはできないけど、おもしろいゲームには違いないってことで、ギリギリ4点!

★★★★

水谷純子

ほかのゲームで、ステージの間だけすごい3DのCGムービーがあって、このままでゲームやりたい!って思うことがありますけど、これなら、そんな不満もないですよね。見ているだけで、すごく壮大な舞台の中で冒険しているのが分かりますよ。

それに、こういう暗号を解いたりとか、しなくちゃならないことを自分で見つけていくような遊び方も好きです。でも、始まってすぐに死んじゃいましたけど(笑)。

★★★★★

信長の野望リターンズ

■光栄■歴史シミュレーション■8月2日発売■5,800円
■1Pのみ■メモリーカード(1)

激動の戦国時代を生きた群雄たちの生きざまを描く、戦略SLGシリーズ1作めのリメイク版。プレイヤーは織田信長か武田信玄になり、戦に勝ち進んで、近畿・中部の17か国を平定していく。今回はグラフィックが大幅に描き直され、大名の顔がポリゴンで描かれている。システムはシンプルで、初心者にも国盗りの楽しさが味わえる。

佐久間亮介

本当に初代「信長の野望」を髣髴とさせるような内容。派手なビジュアルエフェクトといったものとは無縁のゲーム内容は、淡々としたストイックなプレイに終始する。シリーズ中でも、比較的新しいものしか知らない人には、そういった面でちょっと拍子抜けしてしまうかもしれない。

難しい要素は極力排除されているので、光栄シミュレーションの初心者にはプレイしやすく、ちょうどいい作品だろう。

★★

J.O.宍戸

メニュー画面がすべてひらがなで、非常に見にくい。子供向けにわざわざそうしているのか、それとも手を抜いているのか……。漢字を使っている箇所もあるんだから、漢字で統一してほしい。

戦闘シーンは、いい意味で相変わらず。ただし、武将の顔がポリゴンで表示されても、何ら変わることはないと思うけど…。これこそ技術の無駄遣いと感じた。

生粋の信長コレクターにはお勧めできるけど…。

★★

酒井昭一

コンピュータの思考が速く、サクサク遊べるところがいい。画面のレイアウトなんかもスッキリし、国数なんかも少なくなっていてコマンド系も簡単になってるようだ。

当シリーズの位置付けとしては、初心者向けといったところか。それでも必要な部分は押さえているので、中級者ぐらいまでなら楽しめそう。

だだ、上級者ともなると話は別モノ。特に武将が大名だけなので、物足りなさを感じるだろう。

★★★

PLAYSTATION REVIEWS

風雲娯空忍伝

■エイコム■アドベンチャーアクション■8月下旬発売予定■5,800円
■1Pのみ

荒れ果ててしまった夢の国「ドリームランド」を救うため、プレイヤーは場面に応じて悟空、はっかい、さごじょうを使い分けて七つの国を旅する。キャラクターは3DレンダリングしたCGをゲーム画面に使用するプリレンダー方式を使用しているので、動きがリアル。悟空の声を久川綾が担当しているなど、豪華声優陣も話題のひとつ。

作山軍曹

アクションゲームとして、敵の配置や攻撃などに、やや雑さを感じる。

しかし、アクションゲーム特有の仕掛けがキッチリと入っていて、ところどころ光るものがある。

システムも簡単だし、操作レスポンスも良い。低年齢向けでなくても遊べそうだ。

しかし、全体の展開を見ると、盛り上がる部分が少なく、1回クリアしてしまうともう遊ばないような気がする。そこがおしいゲームだ。

★★

J.O.宍戸

敵の攻撃が、画面外からくるのが腹が立つ。こちらは敵の姿を確認できないのに、敵はヤリを何発も撃ってくる。あまりにも不条理。プレイしながら怒りを覚えた。

しかも時代背景にまったくあわない要塞面や、ロボットのボスが出てくるのも違和感がある。

そして高い難易度。対象年齢と思われる年齢層の人には解けそうもないし、だいいち難易度に見合ったエンディングとはとうてい思えない。

★

ゆみら

パッケージの絵は濃いけど実際ステージでのキャラは可愛いくて声もいい。ただし他の横スクロールアクションゲームに比べると、どのキャラもスピードは出ないし、ジャンプ力も抑えめかも。動きがちょっと重いかな。

最初のうち難易度は低め。ダッシュ攻撃をうまく使えば比較的ラクに進めます。ただ全体的にいえるけど、どれだけ敵キャラにダメージを与えたかがわかりにくくてスッキリしないのが不満。

★★

闘神伝2+

■タカラ■3D対戦格闘■8月9日発売■2,800円
■1P、2P対戦

昨年12月に発売された「闘神伝2」が早くも「プレイステーション・ザ・ベスト」のシリーズとして登場。ただし価格が安くなっただけでなく、2P側のキャラクターカラーをリニューアルしたり、側転の操作性が選択できるようになった。また、メモリーカードに対応するなど、前回の"2"での不満点を解消している。

作山軍曹

微妙なバージョンアップがされ、光演出もボリュームアップされているのだが、お人形カクカク格闘はそのまんまで動きが相変わらずガサツ。当たり判定も曖昧なままだ。よほどのファンでない限り、前作を持っていれば買う必要がないのではないだろうか。

ただし、価格が非常に安くお手軽なので、持ってない人は買いなのか?

俺はこの価格でも、ちょっと考えてしまう。そんなにおもしろい!?

★★

佐久間亮介

「闘神伝2」とまったく違う印象を受けるかといえば、そうでもない。大幅なリニューアルではなく、本当にマイナーバージョンアップにとどまっている。ゆえに、よほど「闘神伝2」が好きな、もしくはまだ持っていないユーザーでもない限りは、あえて新規に購入するほどではないだろう。

どうせならばキャラクターセレクト画面などにも手を加えてほしかったところ。あれがそのまま残っているのは……。

★★

J.O.宍戸

元の"2"と比べて、多少コンピュータの思考ルーチンが改良されたかと思ったが、期待はずれだった。3人目から極端にコンピュータが強くなるのも一緒。安く、きれいにしたからといって、それがいいわけではない。

また下を2回押すと側転するようになったが、逆にガードしたいときに側転して困った。設定を変更すればいいと思われるかもしれないが、標準設定でプレイしにくいのは問題ありだと思うが。

★★

読者によるPSソフト番付

PS USERS' CHART REMIX VOL.31

「エースコンバット」「BOXER'S ROAD」再浮上。「ザ・ベスト」発表の影響か？

集計期間 '95年12月29日～'96年6月28日

順位	前回	タイトル	メーカー	投票平均	投票数
1	1	鉄拳2	ナムコ	9.6293	294
2	2	バイオ ハザード	カプコン	9.4733	262
3	3	ポリスノーツ	コナミ	9.2605	119
4	5	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	9.2288	153
5	4	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	9.1765	17
6	11	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウェア	9.0909	77
7	13	エースコンバット	ナムコ	9.0781	64
8	10	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	9.0481	104
9	7	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	9.0408	49
10	9	鉄拳	ナムコ	9.0244	82
11	16	BOXER'S ROAD	ニュー	9.0161	62
12	15	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	8.9630	216
13	12	幻想水滸伝	コナミ	8.9630	135
14	6	Jumping Flash!2～アロハ男爵大弱りの巻～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	8.9630	54
15	17	3×3EYES～吸精公主～	エクシングエンタテイメント	8.9524	21
16	8	ときめきメモリアル～プライベートコレクション	コナミ	8.9298	57
17	18	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	8.8077	52
18	19	ストリートファイターZERO	カプコン	8.7421	159
19	14	雷電プロジェクト	セイブ開発	8.7308	26
20	20	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	8.6765	68
21	22	メルティランサー	イマジニア	8.6452	31
22	23	ワイプアウト	ソニー・コンピュータエンタテインメント	8.6000	20
23	27	ナムコマージャンスパローガーデン	ナムコ	8.5000	18
24	34	ZERO DIVIDE	ズーム	8.4783	23
25	NEW	ギャラクシアン³	ナムコ	8.4706	17
26	26	クライムクラッカーズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	8.4667	15

NEW ENTRIES

今週の新顔をご紹介

25位▶ギャラクシアン³

3Dシューティングシミュレータ
ナムコ
'96年4月26日発売／5,800円

全投票平均
8.4706

▼28人用のブリーフィングに比べればこちらは中途半端だが、仕方がないな。だがほかは○／　絶対ファンは注目／(茨城県・川口淳・11歳・10点)▼綺麗すぎる（茨城県・谷中勝典・24歳・10点）▼おもしろいんだけど、シナリオ数がなあ……。1人でやってもおもしろいんだけどね。コンピュータと一緒に撃てるし。パーティー用かなあ……（神奈川県・山崎穣・17歳・8点）▼やはりプレイ時間が短い。みんなでやるにはいいが1人では寂しい。ナムコにしては少しロードが長い。コンピュータのガンナーの人数が少ない（栃木県・日加野大介・17歳・8点）▼2つあるストーリーのCGの差が激しい(東京都・王子王・25歳・2点)

31位▶ESPN StreetGames

格闘レース
ソニー・コンピュータエンタテインメント
'96年5月24日発売／5,800円

全投票平均
8.3889

▼対戦ゲームの最高峰であると思う。こんなに熱くなるゲームは初めてだ。子供とふたりで対戦を始めると、軽く3時間は遊んでしまう。遊び方もいろいろで、飽きない唯一のゲームである（群馬県・渡邊誠・36歳・10点）▼ふっきれてる。この一言に尽きる。無茶苦茶なコースでライバルをポコポコ蹴落としながら、自転車に乗って突っ走る。こんなヤツいるかーって気になる。最初は燃えるが、かなり単調（広島県・田頭吾一・16歳・9点）▼コーナリング感覚はものすごくよい（愛知県・三戸亮祐・21歳・8点）▼コースも綺麗だし燃えるけど、コースやギヤの種類が少なく、すぐ飽きてしまう（岩手県・大崎善則・17歳・7点）

44位▶太陽のしっぽ

原始生活ゲーム
アートディンク
'96年4月26日発売／5,800円

全投票平均
7.7778

▼こういうソフトがあることを評価したい。あと、頭使わないのも○（東京都・横山真樹・16歳・9点）▼プレイヤーが考えることを拒否しているような気がする。ただひたすら、己の快楽を追求するのみ。何も考えず原始人を操作することを楽しむ。それだけのことなのにすごく気持ちがいい。人によってはデザイナーの1人よがりな「ゲーム」に思えるかもしれないが、これは立派な「作品」であると私は思う（青森県・中澤正明・26歳・9点）▼自分の操る原始人の顔がコワイ。もっと可愛く（神奈川県・伊勢原薫・25歳・7点）▼イベントに乏しいのですぐ飽きる。もっと楽しめる要素を加えてほしい(山梨県・川端晃・15歳・5点)

EDITOR'S VIEW

ここにきて「エースコンバット」と「BOXER'S ROAD」の順位が上がってきました。廉価版シリーズである「プレイステーション・ザ・ベスト」の発売ラインナップに上がっているこの2タイトル、再びユーザーの目を引いたのでしょうか。「エースコンバット」は「2」の発売予定も発表され、そちらに対するユーザーの期待も高いようです。

今週の新顔は3本ですが、特に「太陽のしっぽ」の意外な苦戦が目につきます。そのオリジナリティの高さも、ユーザーによってはよし悪しが分かれたようです。

TOP5 of THIS ISSUE

6月15日から6月28日集計分でのベスト5

1位▶リッジレーサーレボリューション……9.6667
2位▶ときめきメモリアル……9.6250
3位▶KING'S FIELD II……9.3750
4位▶バイオ ハザード……9.2667
5位▶鉄拳2……9.2571

最新2週間で、5票以上獲得したソフトの短期集計ランキングです。今現在で一番評価されているソフトがわかります。

OUT SIDERS

ランキング外の少数意見をご紹介

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

プレイングアニメーション
バンダイ
'96年5月31日発売／5,800円

▼簡単操作で連続技が決まるとスカッとします。必殺技も迫力あるし、やっぱりドラゴンボールはこうでなくては……（兵庫県・岡崎洋明・18歳・10点）

デザエモン＋

シューティング作成ソフト
アテナ
'96年5月24日発売／5,800円

▼この手のソフトは買う前はやりたいと思うのだが、買ってからが苦しい（長崎県・冨川恒一郎・15歳・9点）▼やれることが多くなってGOOD(岩手県・川嶋祥裕・22歳・7点)

順位	前回	タイトル	メーカー	投票平均	投票数
27	28	NBA POWER DUNKERS	コナミ	8.4615	26
28	29	あすか120%スペシャル BURNING Fest.	ファミリーソフト	8.4375	16
29	32	進め！対戦ぱずるだま	コナミ	8.4074	27
30	31	Jumping Flash！～アロハ男爵ファンキー大作戦の巻～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	8.3913	23
31	NEW	ESPN StreetGames	ソニー・コンピュータエンタテインメント	8.3889	18
32	25	チョロQ	タカラ	8.3824	34
33	24	CARNAGE HEART	アートディンク	8.3519	54
34	30	新日本プロレスリング闘魂烈伝	トミー	8.3200	25
35	36	海底大戦争～IN THE HUNT	エクシングエンタテインメント	8.2222	18
36	39	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	8.2174	23
37	38	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	8.0667	15
38	33	リッジレーサー	ナムコ	8.0571	35
39	40	デストラクション・ダービー	ソニー・コンピュータエンタテインメント	8.0000	26
40	41	スナッチャー	コナミ	7.9750	40
41	37	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	7.9200	25
42	47	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	7.8710	31
43	45	アクアノートの休日	アートディンク	7.8333	18
44	NEW	太陽のしっぽ	アートディンク	7.7778	18
45	43	テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7.7727	44
46	35	キリーク・ザ・ブラッド2	ソニー・ミュージックエンタテインメント	7.7576	33
47	44	トワイライトシンドローム 探索編	ヒューマン	7.7222	18
48	46	アーク ザ ラッド	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.7183	71
49	50	サイドワインダー	アスミック	7.6538	26
50	42	ホーンドアウル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.6000	25
51	49	戦闘国家－AIR LAND BATTLE－	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.5789	19
52	48	闘神伝2	タカラ	7.5772	149
53	52	ドラゴンボールZ Ultimate Battle22	バンダイ	7.5333	15
54	53	ヴァンパイア	カプコン	7.4615	26
55	54	ウィザードリィVII～ガーディアの宝珠	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.4500	20
56	51	機動戦士ガンダム Ver.2.0	バンダイ	7.4000	35
57	57	藤丸地獄変	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.3529	17
58	56	Dの食卓－コンプリートグラフィックス－	アクレイムジャパン	7.0400	50
59	58	Beyond The Beyond～遥かなるカナーンへ～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	6.5581	43
60	59	機動戦士ガンダム	バンダイ	6.5000	26

READERS' OPINION

今週のご意見をご紹介

32位▶チョロQ

レース
タカラ
'96年3月22日発売／5,800円
全投票平均
8.3824

▼通信対戦ではなく、テレビもPSも1台だけで対戦ができるのがよい（愛知県・宮田真次・20歳・9点）▼裏技や近道がいっぱいあって、見つけたときはすごくうれしい（静岡県・鈴木光丸・14歳・9点）▼車の動きとまわりの風景の作りがうそくさい（三重県・佐々木勇路・16歳・8点）▼スピード感が感じられず、カーブを曲がるときは地味に減速しなきゃならないのは考えもの（群馬県・大平邦治・21歳・5点）

33位▶CARNAGE HEART

思考バトルシミュレーション
アートディンク
'95年12月8日発売／6,800円
全投票平均
8.3519

▼機体の色や武器の数をもっと増やしてほしかった（大阪府・石田敏・16歳・8点）▼自分が作ったプログラムで戦っているのを見るのは飽きないが、ストーリーモードはとってつけた感じであまりおもしろくない（島根県・吉川寛司・15歳・8点）▼馬ゲーと同じで、自分の機体の一挙手一投足から目が離せない（神奈川県・伊勢原薫・25歳・8点）▼プログラムが難しくて全然遊べなかった（滋賀県・藤田卓也・24歳・3点）

48位▶アーク ザ ラッド

RPG
ソニー・コンピュータエンタテインメント
'95年6月30日発売／5,800円
全投票平均
7.7183

▼これは、音楽と世界観を楽しむゲームだと割り切って遊ぶべきだと思います（大阪府・中尾亮・16歳・9点）▼「II」が発売が近いということでやり直したら、まあプレイ時間は短いがビヨビヨには勝っていると思う（和歌山県・林堂徹也・14歳・8点）▼音楽やグラフィックは満足のできばえ。しかし、最後の戦闘で初めて役に立つ「投げかえし」など、スキルの面での未調整を何とかしてほしかった（大阪府・吉田昌史・23歳・8点）

ハミ出しユーザーズ

［ROAD RASH］蹴りはかますは逮捕はされるは人は轢くはでとにかくバラエティーにあふれるおもしろさがある（長崎県・冨川恒一郎・15歳・10点）／［ぼのぐらし］ずっと待ってたので超うれしい。ここで暮らすのが夢でした。でもCVがTVとも映画とも違うのがイタイ（大阪府・亀山育美・29歳・9点）

PS USERS' CHARTリニューアルのお知らせ

お盆明けの9月6日発売号より、当ユーザーズチャートはリニューアルすることにいたしました。それにともなって投票方法を変更し、1人応募券1枚につき、これまで投票数は3タイトルまでだったのを「無制限」とします。10本でも20本でもけっこうです。ただし、必ず官製ハガキ1枚で投票することと、それぞれのタイトルについてコメントを書き添えることを忘れないでください。評価は、各10点満点でお願いいたします。そのさい小数点は使わないこと。タイトルはサブタイトルまではっきりと書いてください。そして必ずこのページ右下の応募券を貼ってください。投票できるのはお店で買えるソフトだけです。プレプレや体験版ソフトなどへの投票は無効といたしますのでご注意ください。

投票者全員の中から抽選で10名様にお好きなPSソフトをプレゼントいたしますので、ほしいものの名前を書いてください。（ただし、投票した時点で発売されているものに限ります）。

*

あなたの1票が順位に大きな影響を与えます。全国の読者が見ていることを意識して、投票してください。よりよいユーザーズチャートを作るために、ご協力をお願いいたします。

記入例

《表》
50円切手
POST CARD
〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
THE PLAYSTATION 編集部
PS USERS' CHART 係

《裏》
1（ゲーム名）一点数
（コメント）
2（ゲーム名）一点数
（コメント）
3（ゲーム名）一点数
（コメント）
……
希望PSソフト
〒住所
氏名
年齢
TEL

6月14日号当選者発表

長野県・小林通、福島県・末吉純一、茨城県・林高史、埼玉県・武田豪、東京都・吉田勝也、神奈川県・斉藤俊宏、神奈川県・高橋友亮、山梨県・村上孝行、愛知県・大浜正、京都府・中山義正

次回集計締め切り
8月9日（金）当日消印有効

USERS' CHART 応募券 7/26

今一番売れてるプレイステーションソフトはこれだ!!

PS HIT CHART

集計期間6月24日〜7月7日

五輪人気強し！「ハイパーオリンピック」が堂々の1位

順位	前回	タイトル	データ	ポイント
1	NEW	ハイパーオリンピック イン アトランタ	■コナミ ■スポーツ ■6月28日発売 ■5,800円	18515 POINTS
2	NEW	The King of Fighters'95	■SNK ■対戦格闘 ■6月28日発売 ■5,800円	10385 POINTS
3	↑ 4	バイオ ハザード	■カプコン ■サバイバルホラー ■3月22日発売 ■5,800円	4971 POINTS
4	3 ↓	鉄拳2	■ナムコ■3D対戦格闘 ■3月29日発売■5,800円	4107 POINTS
5	NEW	卒業クロスワールド	■イースリースタッフ■アドベンチャー ■6月28日発売■6,800円	4091 POINTS
6	1 ↓	ナムコミュージアムVOL.3	■ナムコ■バラエティーゲームズ ■6月21日発売■5,800円	4064 POINTS
7	2 ↓	KING'S FIELD III	■フロム・ソフトウェア■3DRPG ■6月21日発売■6,300円	3119 POINTS
8	NEW	TOTAL NBA'96	■SCEI■リアルスポーツゲーム ■7月5日発売■5,800円	3087 POINTS
9	NEW	SDガンダム OVER GALAXIAN	■バンダイ■シューティング ■6月28日発売■4,800円	2625 POINTS
10	5 ↓	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	■バンダイ■プレイングアニメーション ■5月31日発売■5,800円	2088 POINTS
11	7 ↓	ESPN StreetGames	■SCEI■格闘レース ■5月24日発売■5,800円	1893 POINTS
12	9 ↓	ドリフトキング土屋圭市&坂東正明首都高バトル	■元気■レーシング ■5月3日発売■5,800円	1421 POINTS
13	10 ↓	チョロQ	■タカラ■レース ■3月22日発売■5,800円	1344 POINTS
14	13 ↓	機動戦士ガンダムVer2.0	■バンダイ■3Dポリゴンシューティング ■3月29日発売■6,800円	1158 POINTS
15	11 ↓	ときめきメモリアル〜forever with you〜	■コナミ■シミュレーション ■'95年10月13日発売■6,800円	1026 POINTS
16	NEW	SANKYO FEVER ダウンタウン物語	■ティー・イー・エヌ研究所■シミュレーション ■7月5日発売■5,800円	1019 POINTS
17	17 →	シーバス・フィッシング	■ビクターエンタテインメント■フィッシング ■6月21日発売■6,800円	921 POINTS
18	14 ↓	幻想水滸伝	■コナミ■RPG ■'95年12月15日発売■6,800円	722 POINTS
19	12 ↓	太陽のしっぽ	■アートディンク■原始生活ゲーム ■4月26日発売■5,800円	575 POINTS
20	—	リッジレーサー レボリューション	■ナムコ■3Dレーシング ■'95年12月3日発売■5,800円	551 POINTS

スポーツゲームの人気が安定しているのは周知の事実という観もあるが、「ハイパーオリンピック」が人気対戦格闘ゲームの「The King of Fighters'95」をも凌ぐとは誰も予想しなかったのでは？ アトランタ五輪を間近にしてのタイムリーなリリースが効を奏した結果といえるだろう。

データ協力店：シータショップ溝の口店・わんぱくこぞう全国230店舗・ツクモパソコン本店4F・ソフマップ新宿1号店・スマイル全4店舗・株式会社ブルート

※このランキングは、上記協力店のデータを編集部独自の方式でポイント換算したものです。
※SCE(I)はソニー・コンピュータエンタテインメント(インターナショナル)、SMEはソニー・ミュージックエンタテインメントの略です。

6月28日号読者アンケート集計結果

これから購入予定のソフト

1▶ファイナルファンタジーVII…290
2▶アーク ザ ラッドII………187
3▶TOBAL No.1………178
4▶女神異聞録〜ペルソナ……95
5▶ストリートファイターZERO2……89
6▶新リッジレーサー(仮)……72
6▶バイオ ハザード2(仮)……69
8▶OverBlood(オーバーブラッド)…67
9▶マクロス デジタルミッションVF-X……60
9▶ときめきメモリアル対戦ぱずるだま…49
9▶サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣……41
12▶エースコンバット2(仮)……37
13▶闘神伝2+……………32
13▶ヴァンダルハーツ…………32
13▶ナムコミュージアムVOL.4…32
16▶ワイルドアームズ…………29
16▶ダービースタリオンPS(仮)…29
16▶伝説のオウガバトル………29
19▶ソウルエッジ……………26
20▶KING'S FIELD II……26

移植してほしいソフト

1▶ドラゴンクエストシリーズ…111
2▶テイルズ オブ ファンタジア…86
3▶エネミー・ゼロ……………51
4▶レイブレーサー……………49
5▶バーチャファイターシリーズ…29
6▶新世紀エヴァンゲリオン…26
6▶スレイヤーズ……………26
8▶ゼビウス3D/G……………23
8▶銀河英雄伝説シリーズ……23
10▶ヴァンパイアハンター……20
10▶ロマンシング サ・ガシリーズ…20
10▶タクティクスオウガ…………20
13▶ダンジョン&ドラゴンズ S.O.M.…14
14▶ルナティック・ドーン……14
15▶フロントミッション………11

「エネミー・ゼロ」の移植希望が3位に浮上。ムービー画像にトゥルーモーションを使用することが決定し、映像のクォリティーにも期待が持たれるが、やはりPSでその画面を見てみたいとの表れか。

上記ランキングは、読者のアンケートハガキから1000通を無作為抽出し、集計したものです。

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

INFOSTATION DEPT.

NEWS / EVENT / GOODS / THEATER / MUSIC CD / TAROT

またも緊急募集!!求む!PS版ソウルエッジの新コスチューム

PS版の画面も公開され、発売への関心が高まりつつある「ソウルエッジ」。このPS版の制作にあたり、ナムコが各キャラクターたちの新コスチュームを募集する。採用者は、スタッフロールに名前が入る他、PSソフト「ソウルエッジ」と9月に発売される「ナムコジョイスティック」が贈られる。また、応募者の中から抽選でオリジナルテレホンカードもプレゼントするという。

応募方法は、官製はがきか封書で①住所②氏名③年齢④電話番号⑤職業（学校名）を記入のうえ、コスチューム案とキャラクター名を明記して、下の応募先まで送付のこと。なお、締切りは、1996年8月20日必着となっている。

コスチュームは各キャラごとに1種類ずつの募集となっているので、時間の許す限り応募してみるといいかもしれない。

ボルドーやソンのイラストのように、彼らにぴったりのコスチュームを考えてみてほしい。ちなみに、ゲームに採用されたデザインの著作権、その他一切の権利は㈱ナムコに帰属する。また、採用作品はゲーム化の過程で一部変更することがある。さらに、応募作品の返却もないとのこと。

応募先
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
㈱ナムコ
「ソウルエッジ」デザイン募集
THEプレイステーション係

EVENT INFO.

初の怪獣美術展 東京に襲来

ウルトラマンやゴジラ、ガメラのイラストで有名な開田裕治の怪獣イラスト展が大阪に引き続き東京でも開催される。場所は、渋谷・東急百貨店東横店。8月2日～7日の間。開場は10:00～20:00。会場では、作品集やCD-ROMのほかリトグラフなどの販売も行われる。入場料は未定。詳しくは☎03-3273-2269まで。

都内近郊の人はこの機会を逃さないように。

PS版「ゴウカイザー」発売先行イベント

「銀座で燃えろ／スーパーバーニング・サマー」と題して、ゴウカイザーのPS版とOVAの発売を記念して、8月22日にイベントを開催。場所は銀座ソニービル6F/8Fソミドホールで、11:00から。OVA試写会とPS版のデモプレイを予定している。プレゼントも用意。

TOKYOGAMESHOWでSCEI洋ゲーチームと勝負！

SCEIの洋ゲーチームが「TOTAL NBA」で3on3のマルチプレイヤー対戦を挑んでいる。この挑戦の対象が今度は一般のPSユーザーに向けられた。このTOKYO GAME SHOWのSCEブースでユーザーの挑戦を待っている。もちろん、見事洋ゲーチームを打ち破れば、豪華な景品が待っている。

彼らSCEIの洋ゲーチームがみんなの相手だ。

あすか夏祭り120％ 第3回トーナメント開催

あすか120％の第3回メガファイトトーナメントが開催される。8月31日に14:30から、東京・池袋サンシャイワールドインポートマート8Fにて。なお、今回は第1回、第2回大会の優勝者がシード参加して初代キング・オブ・あすかを決定する。詳しくは、☎03-3924-5727まで。

業界も注目!?の「鉄拳2」アレンジCD発売

8月21日にNECアベニューより発売されるアレンジCD「鉄拳2 STRIKE ARRANGES」。このCD制作のために、普通ではお目にかかれないユニークなメンバーがアレンジャーとして集結した。そのメンバーとは、飯野賢治(ワープ)、飯田和敏(元アートディンク)、安藤竜太(アイマックス)、佐藤大(フロッグマンレコーズ)、伊藤ヨシユキ(アレンジャー)、NAMCO新浦島青年団の面々。「1人だけでノイズをやるのは大変でした」(飯野)。「今回の最終兵器は浅野さんというミュージシャン。泣かせますよ」(飯田)。「ひたすらローファイでがんばりました」(安藤)。ゲームファンのみならず、必聴の1枚だ。

7月7日にトラックダウンを終了した飯野氏(写真左)。当日は飯田氏(中央)、安藤氏(右)も駆け付けた。

「TOKYO JOYPOLIS」で夏を遊び尽そう

7月12日(金)、東京・台場にセガのアミューズメント・テーマパーク「TOKYO JOYPOLIS」がオープンした。4つのフロアの中に世界初登場の9種類を含めた数多くのアトラクションが用意されている。この夏1度は訪れてみたいスポットだ。

場所は東京臨海新交通ゆりかもめで、「お台場海浜公園」駅より徒歩2分、デックス東京ビーチ内。問い合わせは東京ジョイポリス☎03-5500-1801まで。

(上)がジョイポリスの中心「Vステージ」だ。ここでは毎日、原田大三郎氏制作のCGと音楽を駆使したページェントが繰り広げられる。(左)は取材時一番人気だった「タイムフォール」。落下のスリルが味わえる。

パソコンのモニターでPSソフトが楽しめる

8月末、電波新聞社から、家庭用ゲーム機の端子の信号をパソコン用モニターに使用できるよう変換するコンバータユニット「DISPL」が発売される。

PSのほか、スーパーファミコン、NEO・GEOなど、ほとんどの家庭用ゲーム機に対応。標準価格は19,800円(税別)。詳しくは電波新聞社販売部（☎03-3445-8201）まで。

パソコン用モニターは普通のテレビに比べて画質が格段に鮮明だ。

待望の木村明広初画集「PURE WHITE」

「エメラルドドラゴン」や「アルナムの牙」などでお馴染みの木村明広の初の原画集が発売中。これまでの、ゲーム、小説の挿し絵といった数々の作品だけでなく、14点もの描き下ろしイラストに加え、オフィシャルな活動以外の未発表作品も収録。声優の冬馬由美との対談も収録し、まさに木村明広の創作活動の集大成といえる一冊。

「PURE WHITE」2，300円(税込)でムービックより発売中。

献血を呼びかけるためラジオCM出演者募集

対象は学生を中心とした若者全般で、応募方法ははがきまたは原稿用紙に20秒以内のコメント・企画内容と郵便番号・住所・氏名・性別・年齢・学校名または職業、電話番号を明記し、〒106 東京都港区西麻布1-10-16西麻布ロイヤルビル5F「献血ラジオCM公募」事務局まで。応募締め切りは9月20日(金)消印有効。テープでの応募も可。

君たちの生の声で!!
献血ラジオCM大募集

選ばれた場合、出演者としてCM制作全般に参加できる。

人生いろいろ人生ゲーム、シーソーゲーム

「人生ゲーム」。まさに、ボードゲームの代名詞であり、だれもが一度は遊んだことがあるだろう。その人気のわけは、人生という、誰もが歩むがゆえに、誰もが理解できる事柄を、うまくまとめて、"みんなでワイワイ楽しめる"ようになっているから。億万長者を目指して、政治家や弁護士になるもよし。はたまた、最近の「平成版Ⅷ」では、ネットサーファーになるなんてのもOK。家族や友達、仲間たちと仮想現実の世界で、一夜の人生体験に興じてみよう。

人生ゲーム平成版Ⅷ(エイト)

「超ハードなお布施で破産」など時代を風刺した言葉が満載の最新作。インターネットも登場。●3,600円

人生ゲームROYAL

米国販売25周年を記念した限定品人生ゲーム。パーツがゴールドメッキで、とてもゴージャス。●4,980円

人生ゲームTEENS倶楽部

女の子を対象にした、結婚を目標にした人生ゲーム。イラストは、漫画家・あいざわ遥。●2,980円

人生ゲーム

1968年に発売。以来28年、根強い人気を誇り続けるボードゲームの定番。波瀾万丈の人生が体験できる。●2,980円

BIG LIFE 大人生ゲーム

畳1畳分の大きさのボードを使う人生ゲーム。上に乗って遊べるように、ボードはビニールでできている。コマも人形も、ただ大きくなっているだけなのが笑える。●9,800円

ポケット人生ゲーム

人生ゲームのミニチュア版。ポケットサイズなので、持ち運びに大変便利。手軽さがウレシイ。●1,500円

人生カードゲーム

人生ゲームをカードにアレンジしたもの。車の中など、場所を問わず楽しく遊べる。●1,500円

ポケット人生ゲーム平成版

世論をパロディ化した内容が人気の平成版がコンパクトになった。小さくても楽しさはビッグ。●1,500円

人生カードゲーム平成版Ⅶ(セブン)

「年上女房」「大リーグ」などタイムリーな話題が満載。平成版・第7弾のカード版。●1,500円

※人生ゲームシリーズに関するお問い合わせ先:●㈱タカラ●☎03-5680-2041

BIWEEKLY PICKUP

テトリン55(ゴーゴー)

60×40×15ミリのキュートな液晶ゲーム機。カーレース、ブロックゲームなど4タイプのゲームがそれぞれ55種類楽しめる。ボディカラーは、ブラック・シルバー他8色。サウンドのON/OFF機能搭載。●1,300円●ゲームテック●☎092-72-2209

Unessセレクション・イギリスデュアリット社製トースター

"パンを美しく焼く"だけをコンセプトにした単機能トースター。レトロ感覚でシンプルなデザインは、いつまでも飽きがこない。世界的に評価の高いデュアリット社製なので、その品質は二重丸だ。●23,000円●西友●☎03-3989-4590

オフロード「PC-D10」

アウトドア向けのCDラジカセ。ツールボックスをかたどったデザインは、見るからに頑丈で頼もしい。カバーを閉めれば、多少の水しぶきもOK。ショルダーベルト付きで、持ち運びも楽チン。●オープン価格●ティアック●☎0422-52-5073

RENTAL VIDEO

SCORE

レンタル中

バンダイビジュアル

プロデューサーは「RAMPO」を手がけた奥山和由。3,000発の弾丸が乱れ飛ぶ、スーパー・ハード・アクション。

あしたのジョー2 テレビ完全版

8/7 レンタル開始

ポニーキャニオン

1980年に放送されたボクシング・アニメの秀作。ボクシングに燃える矢吹丈の苦悩と愛、死闘を完全収録した永久保存版。

宇宙戦艦ヤマト TVシリーズ Part1 Vol.4

レンタル中

バンダイビジュアル

原作は「銀河鉄道999」の松本零士。初期のテレビシリーズが待望のビデオになっての第4巻。

デンジャラス・マインド 卒業の日まで

8/7 レンタル開始

ポニーキャニオン

ストーリーは原作者ルアン・ジョンソンの実体験がもと。映画、サントラ、シングルのすべてが全米第1位となった作品。

魔獣都市 NINE-ONE II

7/26 レンタル開始

ジェイ・ブイ・ディー

「NINE—ONE～くノ一妖獣伝説～」の続編。毛面乃(ケモノ)一族の野望を阻止するくノ一族死闘を官能的に描く。

CINEMA 徳子 29歳 ヴィヴィットな夏

昨年ロードショーされた「カナカナ」は、主人公・徳子の生き方や考え方が、多くの女性に深い感動と共感を与えた作品。そして今年、再び徳子の暑い夏が帰ってくる。

塚本徳子は29歳。幸せでもなく、不幸でもない毎日を送っていた。だが3年間同棲をしていた相手が、自分と結婚する気がないことを知り、別離し実家へ帰る。しかし、実家にもすでに自分の居場所はなく、そこは安息の場所ではなくなっていた。そんなある日、徳子は、13歳の少年・福原隆人と出会う。少年の母親は蒸発していた。この孤独を内に秘めた少年に惹かれはじめた徳子は、頻繁に隆人の住むアパートをたずねるようになる。やがて1つ部屋に暮らしはじめる2人。その母子のような“共同生活”の中で、隆人は徳子の中の“おんな”を意識しはじめる……。

色濃い影やカナカナの鳴き声が、短くはかない、夏の一幕を象徴している。この瞬間に出会えた2人の熱い空気が溢れてくる。

なお、今回の再演を記念して「のりこ」または「29歳」の女性と同伴者1名までが1,000円で入場できる。さらに「29歳ののりこ」にはメイキング・ビデオを贈呈する。

●「カナカナ」●監督・脚本／大島拓●出演／県多乃梨子、松崎健二●配給/TAC●7月27日より8月23日まで中野武蔵野ホールにて連日午後9時よりレイトショー公開。

CINEMA ロック兄ちゃんは万国共通! レコード屋はどこも天国だ!

深夜24時まで営業しているエンパイア・レコード。そこのスタッフは、どいつもロックが大好きなブッ飛んだヤツらばかりだ。今日もいつものように、ロックが鳴り響く1日が始まった。ところがエンパイア・レコード買収のうわさが……。

この映画で一番ウレシイのは、やっぱりBGMで使われているロック。それと、そのBGMにのっていきいきと描かれる、エンパイア・レコードのスタッフたちだ。それぞれにルーズなファッションで、ロックな生活を送る彼らを見て、「アメリカにも自分みたいなロック好きがいるんだな」って思う人も多いはず。海の向こうのロックの生まれた国に、自分の仲間がいるのがわかると、自然と嬉しくなる。等身大のアメリカの若者の生活を、ロックともに感じられるグルーヴィーな青春映画だ。

●「エンパイア・レコード」●監督／アラン・モイル●音楽／ジン・ブロッサムズ●出演／アンソニー・ラパグリア、ジョニー・ウィットウォース、リヴ・タイラー●配給／ワーナー・ブラザーズ映画●8/24より銀座・シネマカリテで公開

自分のリアルな感情を言葉に乗せたい

「今回、歌詞を作るというのはまったく初めて。だから自分がもっているリアルな感情を言葉にして書きました」

昔から歌手になることが夢だったというヴォーカルの麻矢。Favorite Blueのデビューシングルで聞けるその歌詞は、彼女のキュートで、ほんの少しセクシーな歌声からすればちょっと“裏切られた”感じがするほどピュアで、情熱的だ。

「今回の曲って、明るめなところがあるのに、聞いていて胸がキュンとなるというか、すごく切ない感じがして。その感触に影響を受けたというのはありますね」

Favorite～の曲作りを一手に引き受ける木村貴志はこれまで数々のダンス系ミュージックのプロデュースやリミックスを手掛けるなど、ダンス音楽畑を中心に活躍してきた人物。しかしこのユニットでは一転して、ロックテイストを効かせながら何か胸に切なさを残すという、まったく違う顔を見せている。

「彼の頭の中にはいろいろなものがあるんですよ。今、自分たちなりの曲を探しつつ、進んでいる状態です。私も、曲のことはすべて彼にまかせて、自分たちのリアルな感情を伝えていく役割を果たしていきたい」

木村がユニットの相手に麻矢を選んだ理由は、まだ彼女が何の色にも染まっていないからだという。2人の好きな色は青。それがこのユニット名の由来でもあるわけだが、彼らの“青”はまだ無色透明。彼らにとっての青色がどんな色なのか、それはこれから分かるだろう。

愛よりも激しく、誰よりも愛しく
avex trax
6月12日発売／¥1,000
AVDD-20133
6月までテレビ朝日にて毎週土曜深夜にて放送され、密かに人気を呼んでいたドラマ「HEN」のテーマ曲。

Favorite Blue

松崎麻矢（ヴォーカル）、木村貴志（ギター、コンポーザー、プロデューサー）の2人組ユニット。木村はこのほかにもテクノユニット「RAVE MAN」を手掛けるなど、多方面で活躍中。

グスコーブドリの伝記 イーハトーブの物語

発売中
マーキュリーミュージック
¥2,200
PHCM-2004

文学小説の名作を人気声優によりオーディオドラマ化するボイスランド・ドラマCDシリーズ。本作は宮沢賢治の名作を古本新之輔、玉川紗己子らが感情豊かに再現している。

Toy Box
椎名 恵

発売中
メディアレモラス
¥3,000
MRCA-10047

今年の1月にデビュー10周年を迎えた椎名恵。今回は彼女の魅力をカバーという形で表現し、モンキーズやカーペンターズなど、永遠の名曲を彼女の味わいで聞かせてくれる。

Pop-in Bags
V.A.

発売中
Toy's Factory
¥2,000
TFCC-88079

『mc sister』など、ティーンズ誌で活躍するモデル4人組と渋谷宇田川町周辺&HIP HOP周辺の若手アーティストのコラボレーション。軽くてオシャレな音です。

TECHNO SPORT
V.A.

発売中
ソニーレコード
¥2,500
SRCS8097

ケン・イシイ、アンダーワールド、ジェフ・ミルズ……。その筋では“超”有名なテクノアーティストが勢ぞろいのコンピ。一貫してテクノを追い掛けてきたソニーならではの豪華盤。

Flamingo
浅田真季

発売中
イーストウエスト・ジャパン
¥3,000
AMCM-4261

歌声はポップス、バックトラックはビート・ミュージック。ジャングルやハウスなど、ディープな音作りもかいまみえるのに、浅田真季の声がしっくりとマッチしている。

THE DIGITAL COWBOY
MAKIHARA

発売中

洋楽をこよなく愛する槇原敬之が洋楽アーティストに感謝を込めて創ったアルバム。全編英語詞で綴った楽曲は洋楽トップ10をイメージして、ダンス、ソウル、バラードと多彩。

鉄拳2 STRIKE FIGHTING VOL.2

発売中
NECアベニュー
¥2,300
NACL-1229

PS版「鉄拳2」のオリジナルサウンドトラック第2集。PSならではの豪華なサウンドが楽しめる。初回限定特典としてオリジナル・ポートレイトカレンダーを封入。

ポポロクロイス物語 オリジナルサウンドトラック
佐橋佳幸・石川鉄男

8/1発売
NECアベニュー
¥2,800
NACL-1224

人気RPGのサントラ集。音楽を担当したのは佐野元春や渡辺美里のプロデュースを手掛ける佐橋佳幸、石川鉄男。アコースティックギターの音色が素朴ですがすがしい。

きっときっと間違いじゃない
Romi

発売中
アポロン
¥1,000
APDA-184

本誌VOL.31でも紹介したRomiのニューシングル。疾走感のあるアレンジに彼女が歌う切ないメロディーラインが重なってグッときます。

BELOVED
GLAY

8/7発売
ポリドール
¥1,000
PODH-7010

TBS系ドラマ「ひと夏のプロポーズ」主題歌。これまでのバンド・カラーを超え、混沌とした時代の中での純粋な愛を歌い上げている。

LOVE REVOLUTION
TWO-MIX

発売中
キングレコード
¥1,000
KIDS-285

本誌コラムのページでもおなじみ、TWO-MIX4カ月ぶりのシングルが登場。テレビ朝日土曜深夜のドラマ「KIRARA」のテーマ曲だ。

RITZ～顔を上げて歩こう
田中勝己

発売中
ソニーレコード
¥1,000
SRDL-4252

PSでも発売が予定されている「ぷよぷよ通」。これはスーパーファミコン版ですでに好評を博している「す～ぱ～なぞぷよ通」のCFソングだ。

審判
[キーカード] 再起、よい発見、やり遂げることなどを表します。

JUDGEMENT.

暑中お見舞い申し上げます。
皆様に、元気よく夏を乗り越えていただきたいと思いまして、今回は、健康に重点をおいて占ってみました。本文中で健康に対するコメントがない星座は、特別に注意を必要とする病名が出なかった星座です。でも、夏といえば、夏バテ、夏風邪、クーラー病、虫刺されにクラゲ刺され……、いろいろと頭に浮かんでくる用語がありますね。どちら様も、十分お気をつけください。ちなみに、暴飲暴食、お酒の飲み過ぎのカードが随所に出ました。浮かれた夏を過ごしちゃいそうな、PSユーザーの皆さん、本当にご自愛くださいね。
今回の使用カードは有名な「ライダー版」です。早くも3回目のお目見えとなりました。

7月26日〜8月8日生まれの人の運勢

お誕生日おめでとうございます。
皆さんに出たキーカードは「審判」という大アルカナのカードです。タイトルどおりの審判、決定が下るという意味もありますが、むしろ、再生、再起という意味にとったほうがよさそうです。このほかに、「力」「剣の4」「戦車」「悪魔」と続きました。強い意味のカードが出て、軒並み、運勢に振り回されそうです。過労で休養が必要な方もいるでしょう。あなた自身が疲れたと感じたら、さっさとその原因を遠ざけるべきです。少し休めば、新たな鋭気が養われて、鮮やかな再スタートが切れるでしょうから。

占い／ミネア・クリスタル

7月26日〜8月8日の運勢

牡羊座
3月21日〜4月20日生まれ
何かと人にバックアップしてもらえて、ハッピーな環境で嬉しいとき。残念ながら一過性の幸運期。ギャンブル運はよくないので、勘違いのございませんように！ 公私を問わず、遅刻しやすくなっています。約束の時間よりゆとりを持って行動してください。体調の悪い方、素人療法は避け、早めに医師の診断を。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	○	△	☆

牡牛座
4月21日〜5月21日生まれ
人の誘いを断りきれずに、だらだらと浪費を続けてしまいそう。金運そのものは悪くはないので、使い方に主体性をもちましょう。ポロッと相手を傷つける言動をしてしまいがち。特に、口数の少ない友人への言葉遣いに注意をしてくださいね。恋人がいる方、デートは美術館や博物館など、静かで文化的な場所を。

恋愛	金銭	健康	勉学
☆	△	△	○

双子座
5月22日〜6月21日生まれ
恋に終止符を打つ方もいらっしゃるかもしれません。寂しいときは、1人で部屋に閉じこもらず、なるべく人と話すようにしてください。あなたの頑固さが原因ならば、あまり意地を張りすぎないように。相談事は、女性よりも男性のほうがよいかもしれませんね。全体に忙しい2週間となりそう。食事はきちんと。

恋愛	金銭	健康	勉学
×	△	○	！

蟹　座
6月22日〜7月22日生まれ
体調が今まで悪かった方、そろそろ快方に向かいそう。どうぞ無理をしないで。やり直しをするのに最適な時期、今は失敗しても気にしないこと。大学などの推薦入学を考えている方、今のままではちょっと危ないかもしれません。気持ちを引き締めて、準備をしてください。宗教音楽や絵画、文学にひたるのも吉。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	○	○	△

獅子座
7月23日〜8月22日生まれ
非常に激しい運勢のようです。浮き沈みの激しさにめげないでくださいね。こういうときは自分でどうこうしようと考えずに、成りゆきを見つめる冷静な判断力がモノをいうでしょう。勉強や仕事が忙しく、まだ夏休み気分にはひたれそうにありません。後半、怪我や疲れによる体調の低下に注意しましょう。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	○	！	△

乙女座
8月23日〜9月23日生まれ
前半の恋愛運が停滞します。特に付き合いの長い恋人ほど要注意。相手を失望させてしまうと、関係の修復ができないこともありますよ。また夏気分でビールが美味しいのはわかりますが、ほどほどにするべきです。バイト代は思ったほど入らないかもしれません。旅行する方は、時刻表の見間違いに注意。

恋愛	金銭	健康	勉学
×	△	○	○

天秤座
9月24日〜10月23日生まれ
人からうつる病気にご用心。今の時期にひく風邪は、夏の間中、尾を引くかもしれません。後半に入るに連れて、パートナーへの不満が募りそうです。ちょっとした相手の落ち度を許せないのでしょうね。でも、人は誰でも過ちを犯す可能性があるのですから、心を広くもつように努めてくださいね。南への旅は吉。

恋愛	金銭	健康	勉学
！	△	△	○

蠍　座
10月24日〜11月22日生まれ
元気に過ごせる夏です。やらなければならないことを、いかにさぼらず、効率よくできるかがポイントですね。何事も早め早めに準備をして、てきぱきと行動しましょう。アメリカやベルギーへの旅行は楽しめるでしょうが、買い物の財布は引き締めたほうがよさそうです。国内旅行は、小京都と呼ばれる観光地をオススメ。

恋愛	金銭	健康	勉学
！	☆	○	△

射手座
11月23日〜12月21日生まれ
わりと夏に弱い射手座ですが、この時期は元気に過ごせそうです。ただし、人間関係のトラブルには耐えられないでしょう。精神的にきつくなったら、身体をいたわることも忘れずに。外食に誘われる機会も増えますが、食べたくないのに無理に大食いするのはやめましょう。胃腸の病気は天敵と思ってください。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	○	○	○

山羊座
12月22日〜1月20日生まれ
好調です。ただし、山羊座は幸運期の過ごし方が、ちょっと苦手のようですが(笑)。獅子座の友人とのスポーツが楽しめそう。ゴルフ（ゲームでも可）もお勧めします。社会人の方、取引先の相手を不用心に信用しすぎないほうがいいかもしれません。レジャー運がよいので、どこに行っても楽しめるでしょう。

恋愛	金銭	健康	勉学
☆	△	○	○

水瓶座
1月21日〜2月18日生まれ
手足の捻挫や、貧血に注意を。日常生活における小さな怪我に泣かないようにしましょう。まぁ、いいかっ、とタカをくくっているのを、しっかりとチェックしている方がいます。仕事や勉強は、自分自身のためにも手抜きをしないことです。努力の分だけ、見返りが期待できるかもしれませんよ。

恋愛	金銭	健康	勉学
○	○	×	△

魚　座
2月19日〜3月20日生まれ
前半に新しい交際が始まる気配があります。恋人、友人、仕事上の仲間、今まで出会っていたのに親しくなっていなかった人との関係が深まるかもしれませんね。ただし、すべてがプラスになる交際というわけではないので、軽はずみな態度は禁物です。遊んでいるときの怪我に注意。喫煙者は、少しでも減らす努力を。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	△	×	△

表のマークは☆がとてもよい、○がよい、△が普通、！は注意、×は最悪を示しています。カードの問い合わせ先　日本遊戯協会株式会社03-3843-6431

PlayStation ™

最強集結。

登場レスラー50人以上!!
技数550以上!!

超・圧倒的ボリューム、リアルなポリゴン・アニメーション、
本物以上の迫力、究極のプロレスゲームここに誕生!!
ストロングスタイルから格闘技系、海外系と
さまざまなスタイルのレスラーが登場。
誰が本当は強いのか、待望の「夢のカード」が実現!!

VIRTUAL PRO-WRESTLING

バーチャル・プロレスリング
9月発売予定
予価：5,800円（税抜）

©ASMIK / The MAN Breeze
"PS" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

ASMIK 株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21
PHONE：03-3235-5992
テレホン情報：03-3235-5902

Ultimate PlayStation Soft Catalog VOL.1

定価 980円(税込)/AB判・202P

好 評 発 売 中 !

PSソフトを知りたいあなたに

PSソフトのカタログをお探しのユーザーにお勧めできる1冊。それがサングラスの表紙、黄色の背表紙が目印の「Ultimate PlayStation Soft Catalog」。すでに購入されている読者もいるだろうが、まだ知らない人のために、少しだけその内容を紹介させていただく。さらに、下記以外にも読むとためになる(?)コラム、五十音順、メーカー名順、対応周辺機器のINDEXも用意。読み応え十分の内容だ。

10ジャンルに分類されたゲームソフト紹介ページ

PS登場の1994年12月3日から1996年5月31日までに発売されたソフトを紹介。ソフト選びにお悩みの新規PSユーザーは買いだ。さらにCDジャケットや評価チャートなど、MOOKならではの情報も満載しているのが偉いところ(自画自賛モード)。

NEW RELEASE

情報量は落ちるけど、最新ソフトの内容を知りたいならこのページを読もう。1996年9月までの発売ソフトが勢揃いだ。

PS対応周辺機器カタログ

もっとPSライフを快適にしたいならこのページだ。あなた好みの周辺機器を探してゲームをもっともっと楽しもう。

裏技の祭典 All That's HIGH TECH JUNKY

「THE PLAYSTATION」創刊2号~28号までに掲載されたHIGH TECH JUNKY+α、総数400本以上のハイテクを収録。まさに詰め込めるだけ詰め込んだボリュームのあるページとなっている。PSソフトを120%活用したいユーザーなら、迷わず読むべし!